

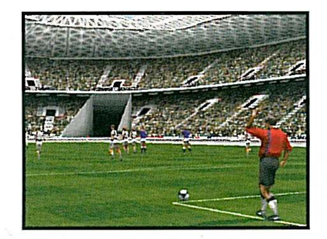
¡DESDE JAPON! X-MEN VS. STREET FIGHTER
SUPERJUEGOS
¡NUEVO!
SUPER JUEGOS
LO IMPORTANTE ES GANAR
Nº 69 ENERO 1998. 395 PTAS
PLAYSTATION:
GHOST IN THE SHELL
WILD ARMS
SKULL MONKEYS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
UN ACTION RPG CON MAGIA
REGALO
SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
ALUNDRA
ESPECIAL CONCURSOS
CRASH BANDICOOT 2
CLAYFIGHTER 63 1/3
PSYGNOSIS TRAE A EUROPA EL JUEGO QUE CAUTIVO A TODO JAPON
NOVEDADES GAME BOY
CASTLEVANIA LEGENDS • BUST A MOVE 2
00069
8 420565 037006

Más allá de la dedicación. Más allá de la habilidad. Más allá de las lesiones y su lenta recuperación. Más allá de la lluvia afilada, del amor y el desengaño. Más allá de la bronca del descanso y los egos destrozados.

Más allá de cualquier creencia.

Está Francia.

FIFA Rumbo al Mundial 98. La única meta es clasificarse.





www.easports.com





TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO — Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

TRADUCIDO AL CASTELLANO — Nintendo64™ · SEGA Mega Drive™ · Super Nintendo™

©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, el logo de EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" y Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado de la Copa del Mundo FIFA Francia 98. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. El resto de marcas y nombres de compañías son propiedad de sus respectivos propietarios. y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. SEGA y SEGA Saturn son marcas de SEGA ENTERPRISES Ltd. El logo de N64 es una marca registrada de Nintendo America Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System y el sello oficial son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Sega y Mega Drive son marcas de Sega Enterprises, Ltd. Todos los derechos reservados.



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

En portada

Si hay algún juego que los amantes de los videojuegos de aventuras echamos de menos, ese es sin duda el ZELDA de SUPER NINTENDO. PSYGNOSIS parece que se ha dado cuenta de ello, y prepara el lanzamiento del juego que más conexiones tiene con el clásico de Miyamoto. En este número podrás encontrar un completo reportaje sobre ALUNDRA, una joya de MATRIX que cautivará a los amantes de los *Action-RPG*. Si FINAL FANTASY VII no te ha llegado a convencer por su mecánica de batallas por turnos, ALUNDRA puede ser la respuesta a tus anhelos de aventura. Entre sus programadores podemos encontrar a algunos de los creadores de clásicos como LANDSTALKER o SHINING FORCE, lo que da una idea de las garantías de calidad que tiene el que va a ser el primer *Action-RPG* para *PSX*.

sumario nº 69

Super nuevo

18 X-MEN VS STREET FIGHTER
Dos sagas de héroes legendarios se encuentran cara a cara en una perfecta conversión de la mano de CAPCOM.

20 EINHÄNDER
SQUARE SOFT nos demuestra cómo debe de ser un *shoot´em-up* con este espectacular arcade en 3D.

24 NAMCO MUSEUM ENCORE
Cuando parecía que la colección de NAMCO había llegado a su fin, estos genios nipones se sacan otro volumen de la manga.

32 WILD ARMS
Cuando aún no hemos recuperado el aliento con FFVII, SONY anuncia este fantástico *RPG* en una línea más clásica.

34 PANDEMONIUM 2
A la espera de la continuación de GEX, CRYSTAL DYNAMICS pone sus cartas sobre la mesa con este divertido plataformas.



36 WINTER HEAT
Con el frío llegan los deportes de invierno a las consolas.Uno de los primeros en llegar es esta conversión de la placa de SEGA.

38 GHOST IN THE SHELL
El inquietante manga de **Masamune Shirou** nos llega a través de un escalofriante *shoot´em-up* con increíbles gráficos.

40 MASTERS OF KERAS TASI
Siente la Fuerza en tus propias carnes con este espectacular *beat´em-up* basado en los personajes de la saga de STAR WARS.

42 MIDNIGHT RUN
Procedente de una recreativa modesta pero muy divertida, KONAMI nos brinda la oportunidad de conducir a medianoche.

28 SKULL MONKEYS
Las mentes perversas de DREAMWORKS y los creadores de EARTHWORM JIM han gestado esta locura con forma de juego.



30 STREET FIGHTER COLLECTION
El sueño de los fanáficos de la saga STREET FIGHTER hecho realidad. Tres juegos de leyenda en un CD de calidad superlativa.



Secciones

Reportaje Alundra
Cuando nadie lo esperaba, PSYGNOSIS nos sorprende con la salida en España de uno de los mejores *RPG´S* del momento. Os descubrimos todos sus secretos.



8 NOTICIAS

126 MANGA ZONE

128 AMIGAMANIA

126 A PIE DE PISTA

132 LINEA DIRECTA

134 INTERNECIO

A fondo

62 BOMBERMAN 64
Para su debut en la máquina de NINTENDO, HUDSON ha transformado por completo el sistema y desarrollo de este juego.

74 TENNIS ARENA
UBI SOFT nos trae su particular visión del mundo del tenis con este simulador de gran riqueza visual y soberbia jugabilidad.

80 MDK
El altísimo **David Perry** nos demuestra cómo es posible crear *shoot´em-up* originales, adictivos y con sentido del humor.

82 NBA ACTION´98
Desde la salida de SATURN, ningún simulador deportivo habia alcanzado las cotas de espectacularidad de este **NBA ACTION´98**.

86 COOL BOARDERS 2
Los amantes del *snowboard* tienen oportunidad de disfrutar de lo lindo con este divertido juego de UEP SYSTEMS.

88 STEEP SLOPE SLIDERS
Los usuarios de SATURN no van a quedarse sin la opción de practicar el *snowboard* con este juego repleto de personajes secretos.

92 MONOPOLY
Ya tenéis una excusa para reunir a todos vuestros amigos en casa, porque HASBRO nos trae el clásico de tablero a PLAYSTATION

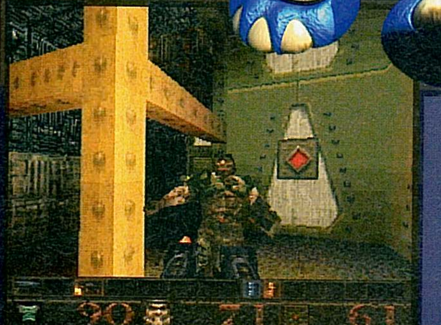
94 MOTO RACER
Siente la emoción de los grandes pilotos con uno de los pocos simuladores motorísticos que existen para PLAYSTATION.

102 RAMPAGE WORLD TOUR
Los más nostálgicos seguro que se divertirán como enanos con esta puesta al día de la monstruosa recreativa de MIDWAY









48 DIDDY KONG RACING
Los genios de RARE nos demuestran en este arcade de conducción que aún se puede crear algo original y divertido.

56 SHADOW MASTER
Uno de los mejores *engines* 3D que se han visto en PLAYSTATION para un *shoot´em-up* que puede dejar helado a más de uno.

60 QUAKE
El exitazo de *PC* ya tiene su correspondiente versión para SATURN. Descubre su increíble calidad de la mano de DE LÚCAR.



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

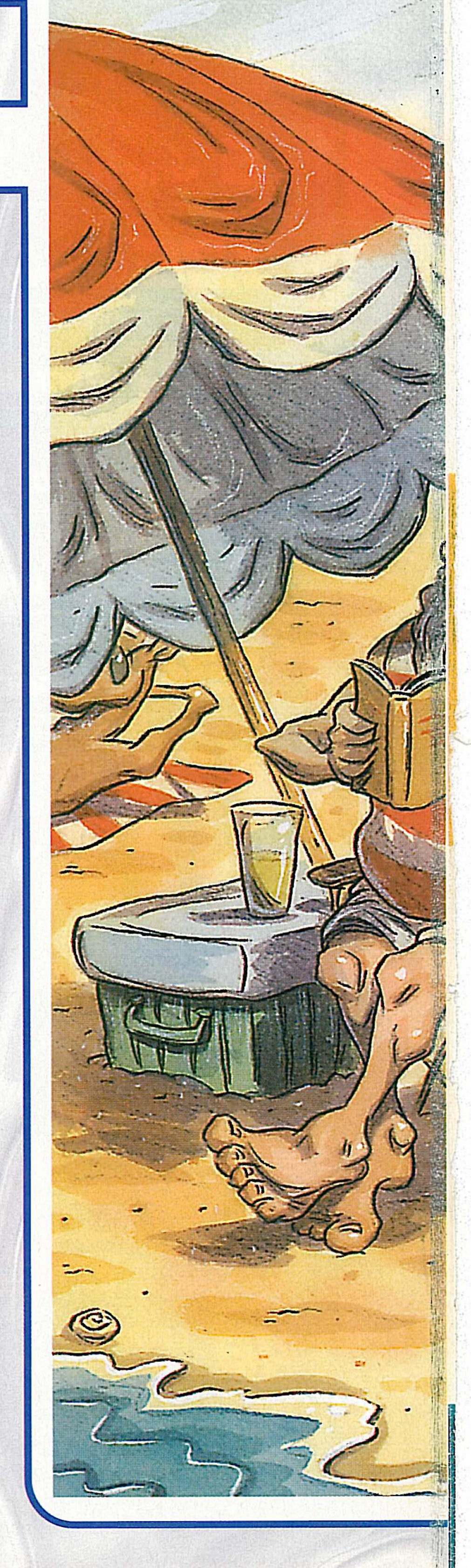
Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

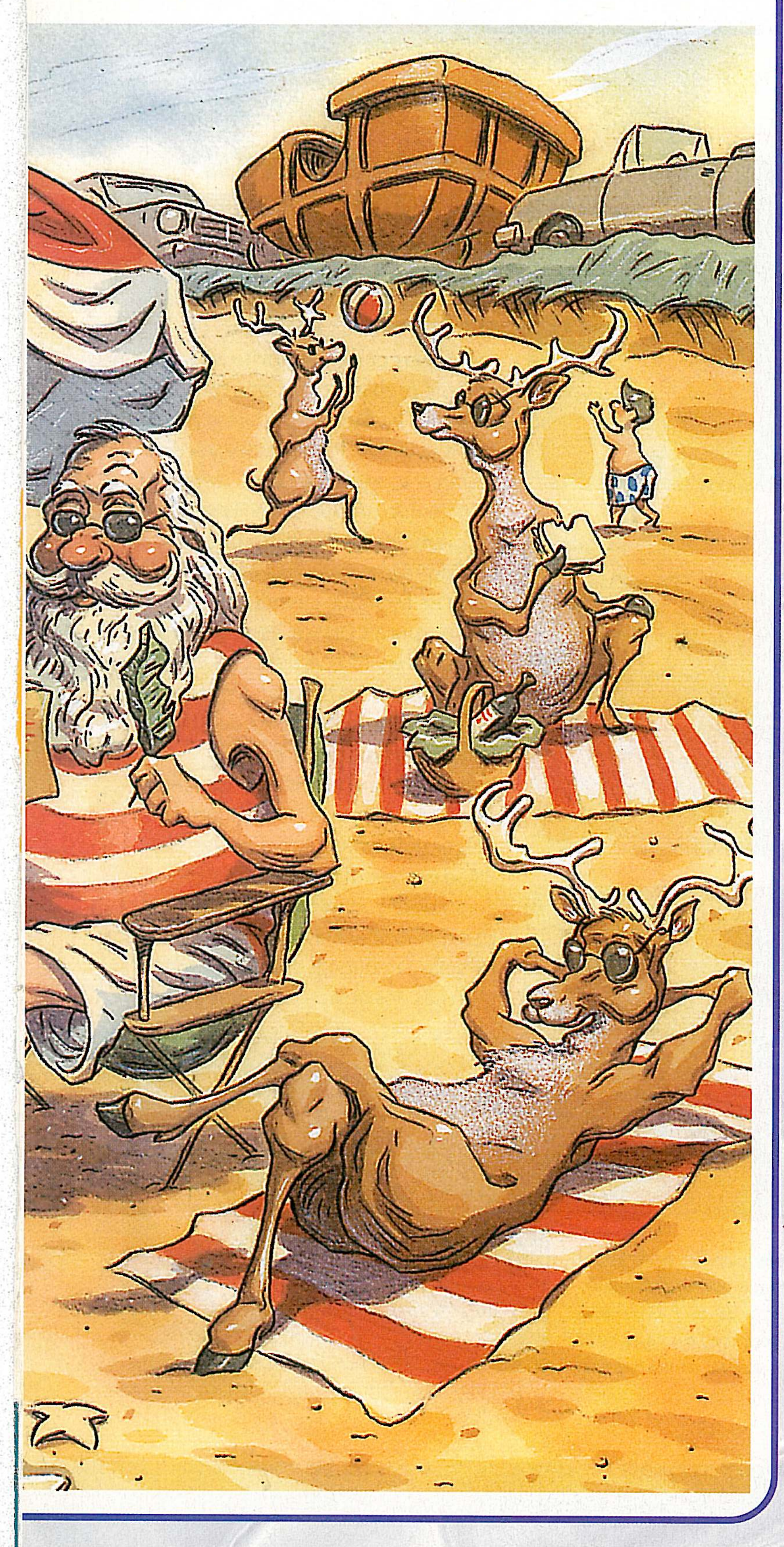


Queridos Reyes Magos:

Antes de nada queremos aclarar que si no os hemos escrito en estos últimos años ha sido por culpa de los cierres de la revista, y no por otra razón. No hagáis caso de esos que dicen que preferimos al «gordopilo gafotas» de Papá Noel. Aclarado este punto, pasamos a nuestras peticiones. **Mayerick** os pide que no se dispute la Ryder Cup de nuevo en su cutis. **The Punisher** una Gillete Black & Decker con cuchillas-hacha de repuesto, y poder verse los pies. **Nemesis,** ante la imposibilidad de reducir su nariz, ruega le aumenten la cara un 400 %. En cuanto a **R. Dreamer,** le gustaría hablar inglés sin tener acento de **Puerto Urraco. The Elf** un *Final Boss* hinchable, de su factoría de sueños épica y fruto de la alquimia filosofal. **The Scope,** la peluca de Linda Evans. **Chip & Ce** una poesía y una flor. **De Lucar** desearía que le dejaran de picar las orejas. A **Doc** le gustaría llegar a los botones del ascensor. **Tomas** un bocata, y **Belén** se contentaría con un Clío «guapis santo sanghai esmeril».



En **Super Juegos** estamos acostumbrados a casi todo, pero esto sí que no nos lo esperábamos. **Papá Noel**, hasta la fecha un buen amigo de esta revista, acaba de anunciarnos que este año pasa (olímpicamente, para ser exactos con sus palabras) de traernos un solo regalo. Para demostrarlo nos ha mandado esta playera y festiva foto desde alguna playa hawaiana.



Editorial

El año que viene va a ser el del asentamiento de las consolas llamadas de «última generación». Seguramente sus mejores juegos aparecerán en estos doce meses, y nosotros estaremos aquí para contarlo.

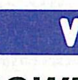
MARCOS GARCIA

AÑO VIEJO AÑO NUEVO

El año que despedimos ha sido, sin duda, un año realmente positivo. En 1997 contemplamos grandes lanzamientos para las consolas de «última generación». Juegos que dentro de unos años los citaremos como clásicos. 1997 también fue un año especial para todos nosotros, la gente de **Super Juegos**, ya que celebramos el quinto año de cita mensual con todos vosotros. Sin embargo, lo que nos interesa es el futuro y qué debemos exigir al año entrante. Nos gustaría decir que 1998 va a ser el año de los videojuegos en **España**; el año en el que la gente deje de verlos como un juego de niños; el año en que los escépticos les den una oportunidad para que demuestren que no son una droga que hacen a los usuarios insociables o que los que van por la calle con una revista de videojuegos no son unos locos. Estamos muy lejos de entender el videojuego como una forma de cultura, pero es tarea de todos el involucrar a los que tienen una imagen estereotipada de este mundo, y demostrarles la magia que atesora. La cultura del videojuego existe, y es tan grande como cualquier otra.



Enero sigue siendo uno de los meses más locos para el videojuego. Los Reyes Magos revolucionan las ventas, y las compañías no desperdician ni un solo instante a la caza de posibles clientes. En lo que se refiere a las noticias, ya empiezan a conocerse muchas de las novedades de Primavera-Verano. Esto se parece cada día más al loco mundillo de la moda.



VIRGIN

NHL POWER PLAY´98, OTRA IMPRESIONANTE VISION DEL HOCKEY

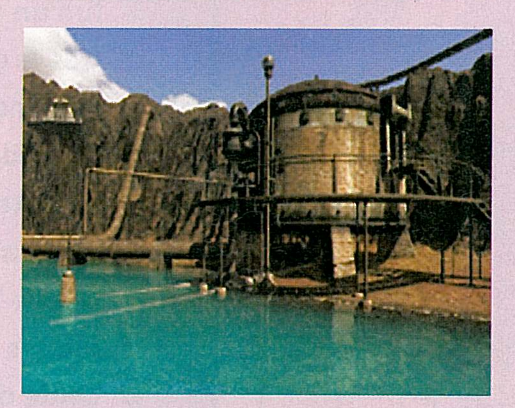


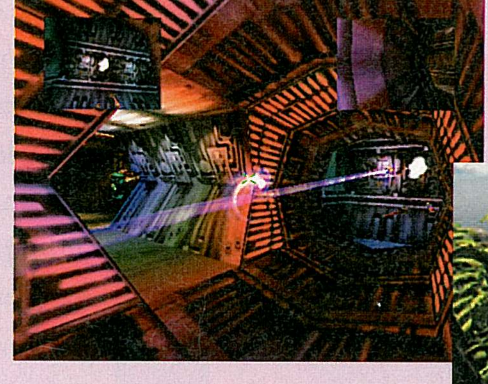
Sumándose a las últimas novedades de este género aparecidas en ***PlayStation*** en el último mes, recibimos ahora al esperado NHL Power Play´98, un simulador deportivo con toda la garra, emoción y jugabilidad de los mejores juegos de hockey sobre hielo. Gráficos espectaculares, realismo casi absoluto, tácticas como para aburrir a **Van Gaal** y su libreta, personajes reales con sus estadísticas, opción para varios jugadores simultáneos y un sinfín de detalles, son sólo algunas de las muchas virtudes de que hace gala. NHL Power Play´98 estará disponible a comienzos de año en nuestro país.

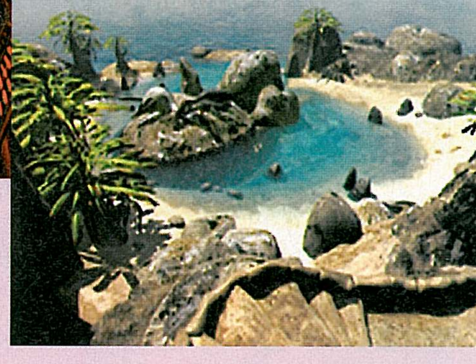
NEW SOFTWARE CENTER

INTERESANTES NOVEDADES PARA COMIENZOS DEL NUEVO AÑO 98









NEW SOFTWARE CENTER, una de las compañías que mejor invita a cenar, ya tiene preparados los que serán sus próximos lanzamientos para la primera mitad del 98. Para ***PlayStation*** distribuirán el espectacular *beat´em-up* 3D y en tiempo real Batman & Robin, el programa deportivo de motos Jeremy McGrath Motocross, Riven (la segunda parte de Myst que cuenta con nada menos que 5 CDs) y el asombroso *shoot´em-up* en 3D Forsaken. Casi todos estos programas llegarán a nuestras tiendas durante los meses de Abril y Mayo aproximadamente.
Para terminar con NSC, hay que decir que Turok: Dinosaur Hunter, uno de los juegos más vendidos del año en ***Nintendo 64***, bajará su precio de venta y ahora podrá adquirirse por una cantidad que rondará las 10.000 pesetas. Noticias tan buenas como ésta son las que más nos gustan ofreceros aquí.

Aquí podéis ver algunas imágenes de los juegos Riven y Forsaken. Aunque muchos ya lo habréis adivinado por su parecido con Myst, pertenecen a Riven las pantallas segunda y cuarta. La otras son del espectacular shoot´em-up Forsaken.

UBI SOFT

RACE LEADER 32, EL VOLANTE PARA SATURN Y PSX



Seguro que aquellos que lo probaron en el SIMO´97 aún guardan un gran recuerdo de este extraordinario volante creado por ACCESS LINE y distribuido en España por UBI SOFT. ***Race Leader 32*** es el primer volante compatible con ***Saturn*** y ***PlayStation*** que sale al mercado español, y su PVP será de 12.990 pesetas, IVA incluido. Este periférico es lo más parecido que encontraréis a los tradicionales volantes de los juegos de recreativa, e incluye también los pedales de aceleración y freno. Como curiosidad el cambio de marchas es como los de la Fórmula 1, realizándose mediante unos botones situados en la parte trasera del volante. Por último, también existe un ***Race Leader*** para ***Nintendo 64***.

NINTENDO

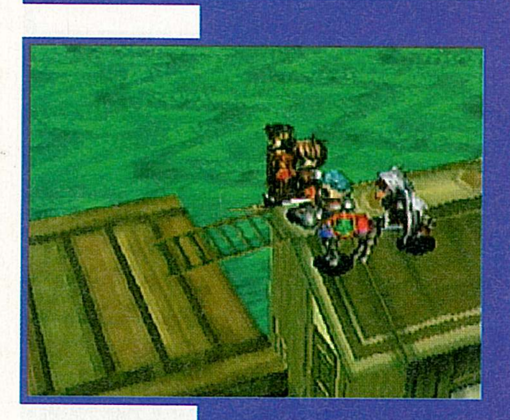
BON NADAL CATALUNYA RECIBIRA AL CAMION DE NINTENDO 64

Desde el 22 de este mes de Diciembre hasta el 4 de Enero de 1998, los catalanes aficionados a los videojuegos podrán disfrutar del camión de ***Nintendo 64*** en la feria **Bon Nadal Catalunya**. Este impresionante *stand* móvil repleto de consolas ***Nintendo 64*** y con las últimas novedades disponibles, estará emplazado en las instalaciones del F.C. Barcelona. Por otro lado, NINTENDO acaba de darnos las fechas de sus próximos lanzamientos para sus tres sistemas de aquí al mes de Abril. Los juegos en cuestión son: Pitufos 3, Pocket Bomberman y wario Land 2 para la incombustible ***Game Boy***; Timon & Pumba para ***SNES*** y, por último y ya para ***Nintendo 64***, Tetrisphere, Yoshi´s Story y Snow Board Kids.



SEGA

TRES TITULOS QUE HARAN HISTORIA EN EL CATALOGO DE SEGA SATURN

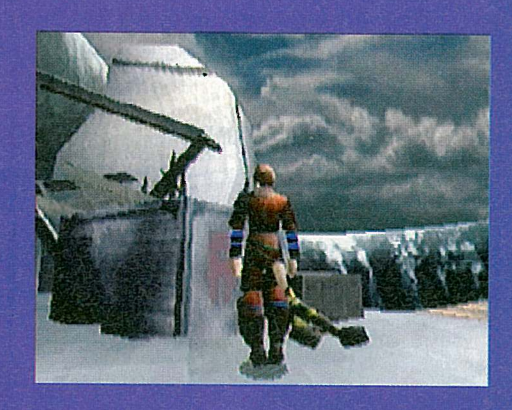


Para hacer más vistosos sus muchos combates, los programadores han optado por escenas similares a las de FF VII.

Para que los usuarios de ***Saturn*** puedan volver a sacar pecho con los juegos exclusivos de su consola, SEGA ESPAÑA acaba de anunciarnos que, dentro de escasos meses, estarán en nuestras tiendas algunos de los programas más interesantes y espectaculares de la historia de esta consola. Para empezar, Panzer Dragoon Saga, la tercera entrega de este legendario programa, llegará hasta nosotros con un nuevo planteamiento que apenas tiene que ver con el de sus antecesores. Como muchos ya sabréis, PDS será un increíble *RPG* con un desarrollo muy similar al de los tradicionales juegos de rol y una calidad gráfica realmente antológica.

Otro título importante será Shining Force III, que continúa empleando la misma mecánica de juego de batallas casi constantes, pero que ha añadido secuencias en los combates al estilo de las de Final Fantasy VII. Magias, poderes especiales y tantos personajes como uno podría desear, conforman una de las fórmulas más divertidas y atractivas de RPG.

Por último, The House of Dead, una excelente conversión de la gran recreativa de tiros, pero con seres muy parecidos a los miembros de esta redacción, es decir, monstruos y ligues de monstruos .





Aunque la pantalla inferior pueda confundiros, Panzer Dragoon Saga no tiene casi nada que ver con las anteriores entregas. En esta ocasión, se trata de un potente RPG con una calidad gráfica cercana a la de los comics.





PSYGNOSIS

SOLUCIONADOS LOS PEQUEÑOS PROBLEMAS DE F-1´97

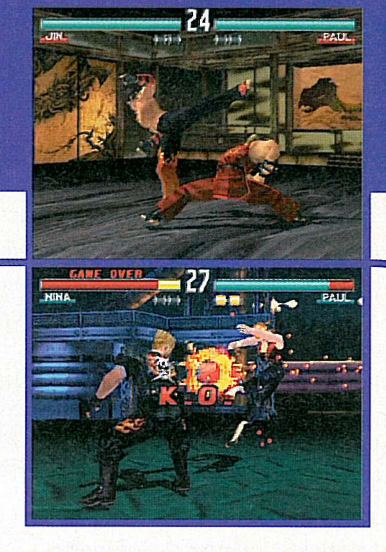


El programa estrella de PSYGNOSIS, F-1´97, se encuentra por fin en la calle tras haber llegado esta compañía a un acuerdo con la FIA (Federación Internacional de Automovilismo) tras unos problemas por un asunto de las licencias. Arreglado este problema, PSYGNOSIS se centra ya en sus próximos lanzamientos para ***PSX***: Rascal (plataformas 3D tipo Super Mario 64 cuyo personaje ha sido diseñado por los creadores de los Teleñecos), Sentinel (particularísimo juego de estrategia en 3D) y la divertida aventura Respect Inc.



INTERNET

TEKKEN 3 COMIENZA SU ANDADURA DE LEYENDA EN PSX





Aunque sólo está a un 30% de su programación, en **Internet** se pueden ver ya algunas imágenes de Tekken 3 para ***PSX***. La impaciencia de sus millones de fieles han producido falsas informaciones acerca de la fecha de lanzamiento (se llegó a decir que saldría el 3 de Diciembre en **Japón**), pero lo único cierto es que será a lo largo del 98. También se sabe que este juego utilizará un 85% de las posibilidades de ***PSX*** y que tendrá un 95% de fidelidad con respecto a la recreativa.

SONY

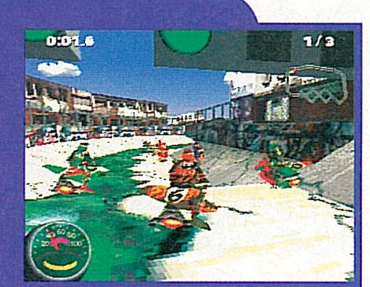
PLAYSTATION NOS DEJARA UN GRAN SABOR DE BOCA



En SONY están tremendamente contentos. A las escalofriantes cifras de ventas de *PlayStation* alcanzadas en el resto del mundo (nada menos que 22 millones de consolas) hay que añadir las halagüeñas previsiones realizadas en nuestro país, y en las que esperan alcanzar las 400.000 unidades a finales de este año. Si a esto añadimos el número de juegos vendidos, comprenderéis los motivos de tanta felicidad.

Cambiando de tema, NESTLE CEREALES y SONY COMPUTER ENTERTAINMENT acaban de firmar un acuerdo para una interesantísima promoción conjunta de sus productos en un gran concurso. Los puntos para participar en él (con 20 consolas y 200 juegos de Hércules como premio) los encontraréis en los productos Nesquik y Cheerios.

Para terminar, el emocionante y explosivo juego Jet Rider 2 estará en las tiendas españolas a partir del próximo mes de Marzo.

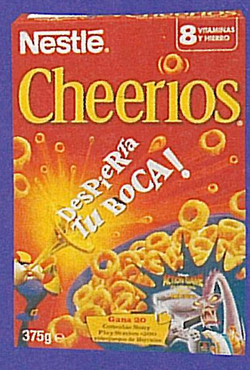













SI EL CAMINO ES ASÍ,
IMAGÍNATE EL FINAL.
BROKEN SWORD II
ADÉNTRATE EN EL MUNDO MAYA
CON LA AVENTURA GRÁFICA MÁS ESPERADA.
Revolution
PC CD ROM
BROKEN SWORD II
LAS FUERZAS DEL MAL
PlayStation
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
Compatible con ratón.
Traducido al castellano.
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
SONY
PlayStation
TBWA

Bajo el nombre de MATRIX SOFTWARE, parte de los creadores de títulos míticos como LANDSTALKER o la saga SHINING FORCE han dado vida al primer *Action-RPG* para *PLAYSTATION*. Un título lleno de magia y sensacionales gráficos que vio la luz el pasado 4 de Marzo en Japón y el 3 de Enero en Estados Unidos, mientras que aquí lo hará de la mano de PSYGNOSIS a principios de primavera. Te invitamos a descubrir la aventura, el misterio, la emoción y la acción que encierra ALUNDRA en sus más de 7.000 pantallas de juego.

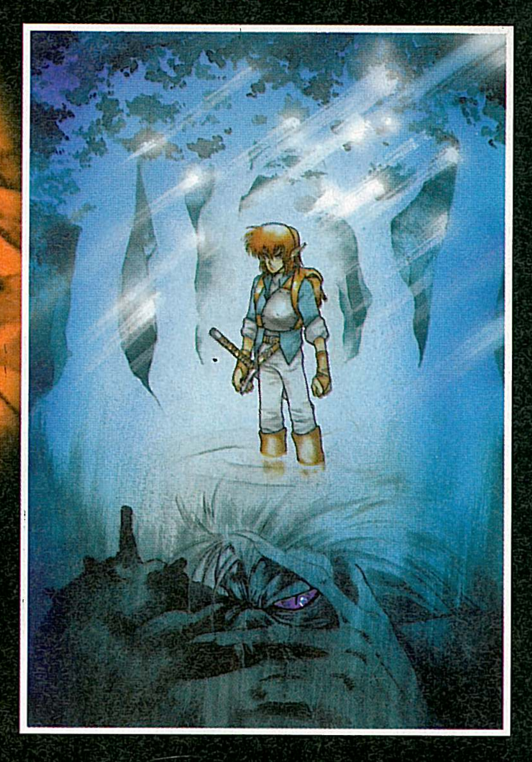


Alundra fué una de las apuestas más importantes de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT para 1997. Antiguos miembros de CLIMAX y de otras compañías, y bajo el nombre de MATRIX SOFTWARE, dieron forma al primer *Action RPG* del catálogo de ***PlayStation***. Un verdadero juegazo que fusiona lo mejor de la tradición ZELDA con el *look* y parte de la mecánica del mítico LANDSTALKER (no en vano el diseño de personajes corre a cargo de la misma persona), y del que ya os ofrecimos un completo adelanto en las páginas del **JAPANMANIA** del pasado mes de Julio. Pues bien, la noticia es ahora que PSYGNOSIS va a ser la encargada de distribuir esta obra maestra en el continente europeo, de la misma manera que WORKING DESIGNS lo ha hecho en **Estados Unidos**. De este modo, la compañía con sede central en **Liverpool** se ha llevado el gato al agua y lanzará con su sello uno de los más importantes títulos para ***PSX*** del año. Aquí, y según fuentes de PSYGNOSIS **España**, el juego llegará con toda seguridad en castellano, traducido a partir de la fabulosa versión americana, obra de los siempre acertados WORKING DESIGNS. Esta compañía lleva años importando y adaptando los mejores títulos japoneses de ***PC Engine Duo***, ***Mega CD*** y ahora ***Saturn*** y ***PlayStation*** al mercado estadounidense. Desde EXILE, PARASOL STARS o la saga LUNAR hasta el inminente MAGICAL KNIGHT RAYEARTH o este ALUNDRA. En este último caso se han permitido

Llega el gran al de ZELDA



Alundra responde a las ansias de Action RPG que los usuarios de **PlayStation** demandaban desde el lanzamiento de la consola, hace casi dos años y medio. A pesar de la tardanza, la espera ha merecido la pena.



incluso mejorar el original japonés, con una nueva *intro* que a ritmo de *rock & roll* combina secuencias de animación con imágenes de vídeo del juego. Los puristas por su parte no tienen motivos para preocuparse, ya que también han incluido la genuina *intro* nipona, con su deliciosa música con algunas pequeñas reminiscencias flamencas. Con una perspectiva cenital al más puro estilo ZELDA (no es el único parecido que comparte con la legendaria saga de NINTENDO), ALUNDRA nos ofrece las aventuras de un elfo dotado de poderes psíquicos capaz de entrar en los sueños y pesadillas ajenas. Algo así como **Freddy Krueger** pero en bueno. Esto permite situar el juego en oníricos y claustrofóbicos escenarios, en contraste con el gigantesco mapeado (más de 7.000 pantallas) que compone el juego. Por supuesto existe un malvado (de nombre Melzas), un demonio empeñado en exterminar a los humanos de la faz de la tierra, y cuyas huestes debera combatir ALUNDRA con todo tipo de armas y poderes mágicos. Como en todo *Action RPG* que se precie, éstos no son accesibles al inicio de juego, y deberemos emplear horas y horas de juego para conseguir un arsenal a la altura de los enemigos. Hay un arco, una maza, una espada corta, distintas varas mágicas, bombas, etc... que no sólo son efectivas contra las criaturas de Melzas, sino que sirven de llave para acceder a distintas localizaciones del



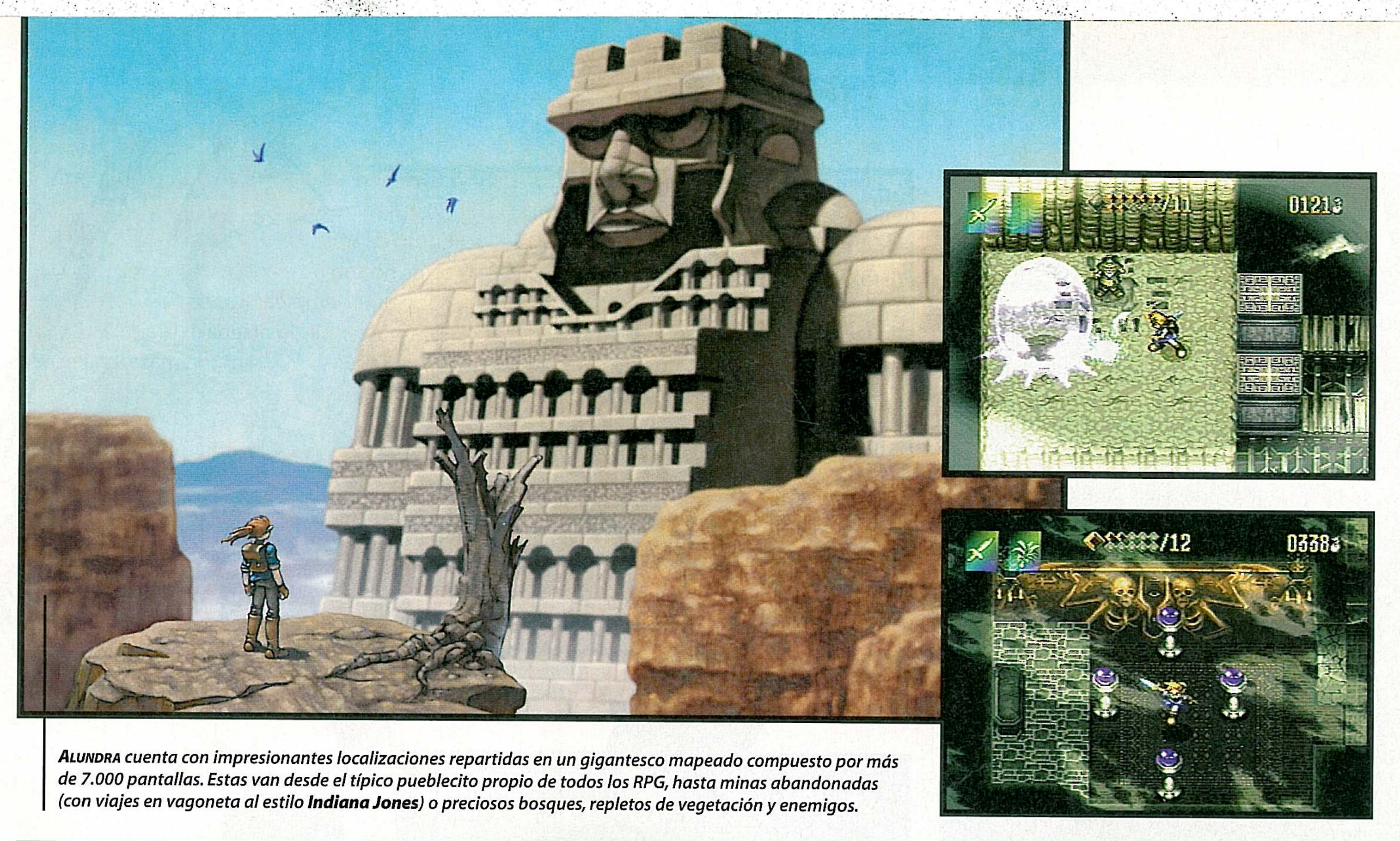




mapeado. La herencia de LANDSTALKER, omnipresente en el diseño de los personajes, también alcanza a la mecánica de las tiendas, mientras que todos los demás elementos son claramente «zeldianos»: hay jefazos finales, siete sellos que hay que abrir, la energía se distribuye en rombos (en lugar de corazones)... Pero ojo, no hablamos de una copia vulgar. ALUNDRA es todo un juegazo por méritos propios. Quizá no posea el mismo despliegue gráfico que FINAL FANTASY VII (ni un argumento tan envolvente), pero su mecánica tan directa le va a hacer muy atractivo al gran público. Y eso por no hablar de lo largo que es. Una partida de diez horas da para un 7% del total del juego, y eso con la guía en la mano y sabiendo en todo momento dónde ir y qué

! interesante

en palabras de PSYGNOSIS ESPAÑA, ALUNDRA saldrá al mercado español totalmente traducido al castellano.



Alundra cuenta con impresionantes localizaciones repartidas en un gigantesco mapeado compuesto por más de 7.000 pantallas. Estas van desde el típico pueblecito propio de todos los RPG, hasta minas abandonadas (con viajes en vagoneta al estilo **Indiana Jones**) o preciosos bosques, repletos de vegetación y enemigos.







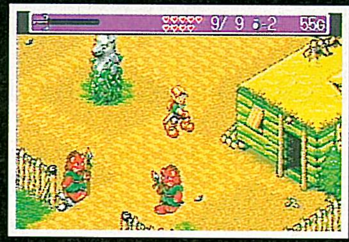
hacer. Imagina por un momento jugar por libre e investigando sin prisas los bosques que rodean el poblado de Iria...

Pero en lo que verdaderamente se desmarca **Alundra** de la mayoría de los *Action RPG* al uso es en la cantidad de puzzles y enigmas que hay que resolver a lo largo de las diferentes mazmorras y palacios. Los hay de todo tipo, desde el típico de poner la pieza en su sitio o pulsar el *switch* correcto, hasta otros mas exóticos, como que el protagonista presente sus respetos a diferentes tumbas, según la importancia de su dueño en vida. Por dificultad que no quede.

En lo referente al apartado gráfico, **Alundra** no tiene desperdicio. Desde el detallista poblado de Iria (con sus pajarillos y sus habitantes) hasta la preciosa catedral, o las más de 1400 celdas de animación del protagonista (capaz de trepar, saltar a diversas

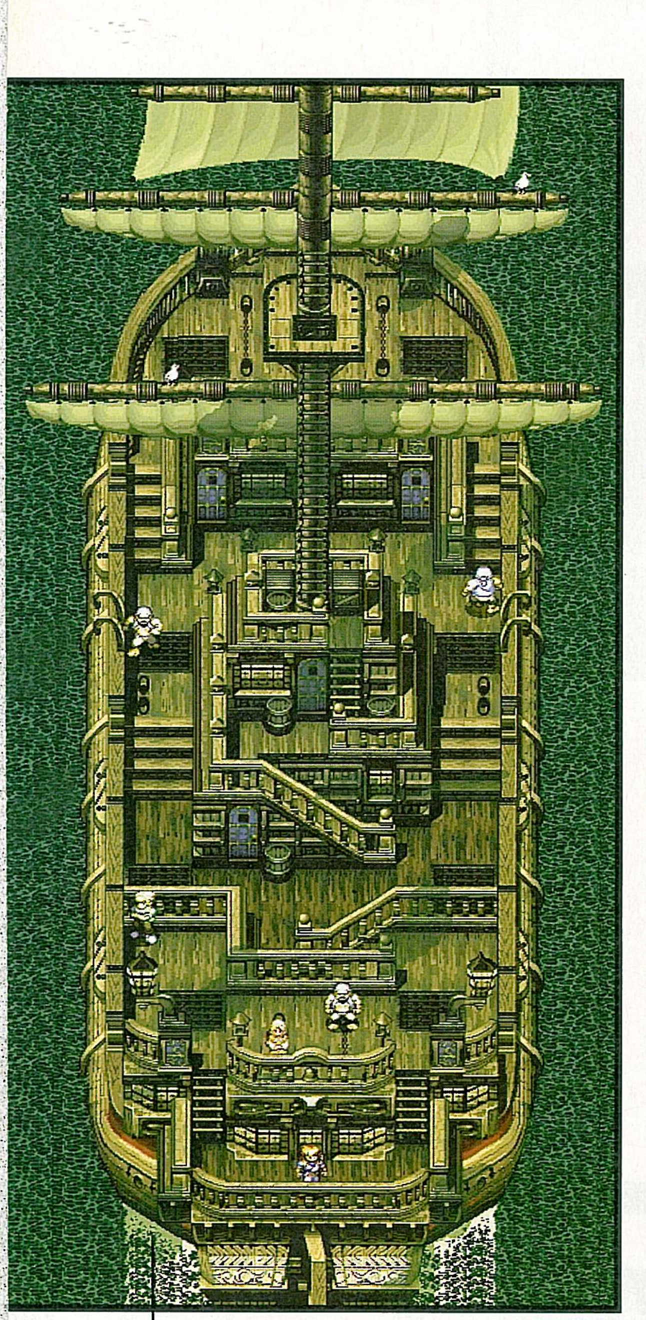
El equipo de programación

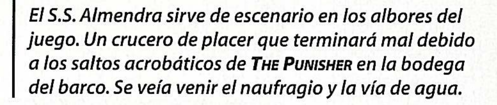




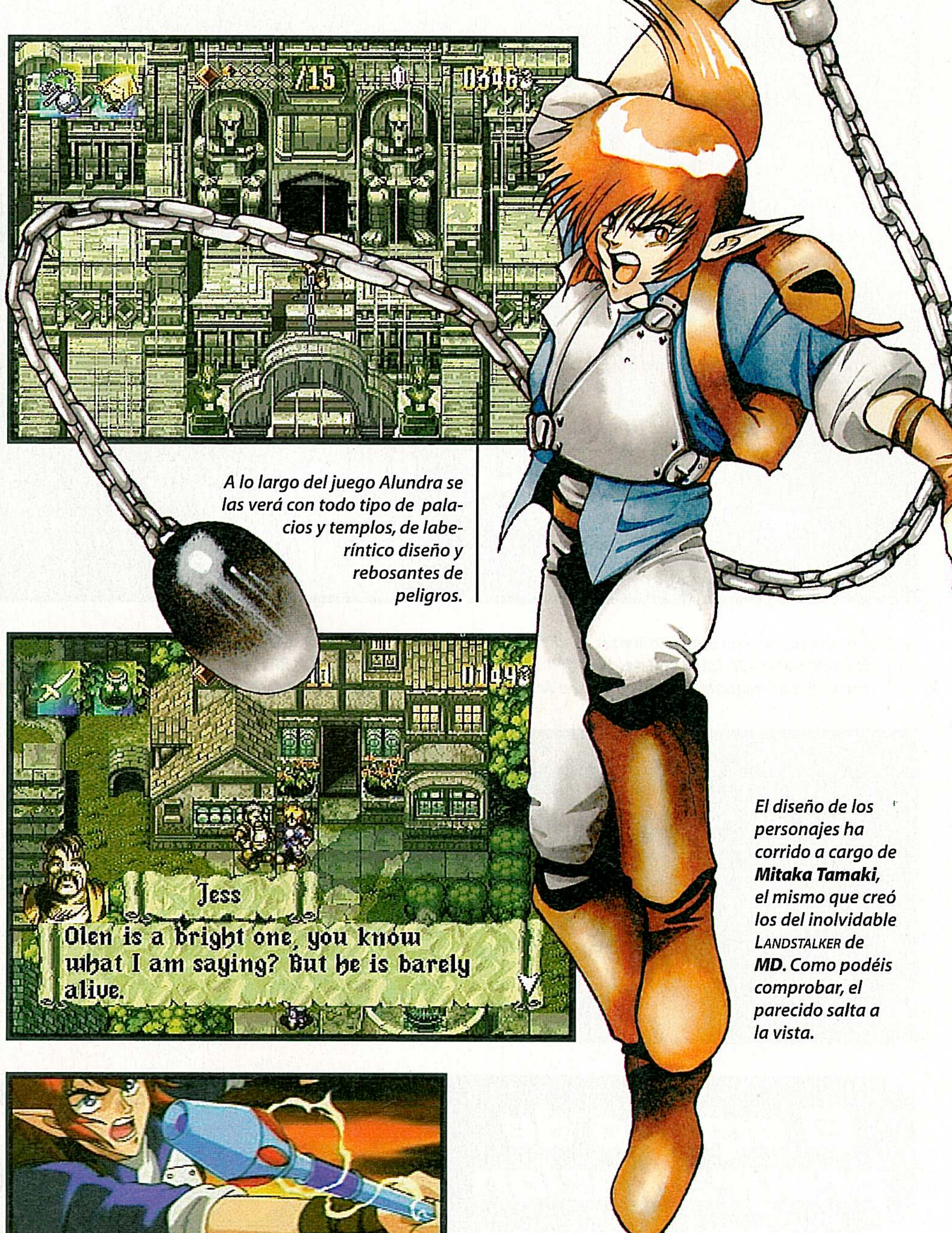


A pesar de constituir un grupo no muy agraciado en el aspecto físico, tras la elaboración de Alundra se esconden algunos nombres míticos dentro de la industria del videojuego. Yasuhiro Oohori, uno de los creadores del mítico Landstalker de *Mega Drive* es el responsable del *planning* del juego, en tanto el mapeado de las mazmorras y castillos ha sido obra de Kenji Orihara, que tiene en su haber títulos como la saga Feda o los Shining Force. Dos series que también contaron con el diseño de personajes de Mitaka Tamaki, otro de los miembros de este particular *dream team* responsable de Alundra, y en el que no podemos olvidar mencionar a Koukei Tanaka, el genio que ha compuesto la maravillosa banda sonora, y que tiene en su haber las músicas del Sakura Wars de *Saturn*.





El S.S. Almendra sirve de escenario en los albores del juego. Un crucero de placer que terminará mal debido a los saltos acrobáticos de **The Punisher** en la bodega del barco. Se veía venir el naufragio y la vía de agua.



A lo largo del juego Alundra se las verá con todo tipo de palacios y templos, de laberíntico diseño y rebosantes de peligros.

*El diseño de los personajes ha corrido a cargo de **Mitaka Tamaki**, el mismo que creó los del inolvidable Landstalker de **MD**. Como podéis comprobar, el parecido salta a la vista.*

alturas, correr…), este juego es uno de los mayores festines gráficos en dos dimensiones producidos hasta el momento en la consola de SONY. En unos tiempos en los que las tres dimensiones saturan el catálogo de ***PlayStation***, títulos como **Alundra** o Castlevania: Symphony Of The Night constituyen verdaderas bocanadas de aire fresco. Los jefazos, aunque en un principio son bastante «escuchimizaditos», alcanzan en los últimos compases del juego un tamaño gigantesco, como se puede comprobar en la secuencia de *intro*, compuesta de imágenes de vídeo de diversos momentos del juego.
En el apartado sonoro, es de toda justicia hacer mención a los 800 efectos de sonido y a las nada menos que 36 músicas diferentes presentes en el juego (obra de **Kouhei Tanaka**), todas ellas absolutamente deliciosas, entre las que destaca por méritos propias la melodía del poblado, pegadiza como ella sola.





Con esto acaba este pequeño acercamiento a este gran título, del que esperamos como agua de Mayo la versión PAL, con sus textos en perfecto castellano. Para entonces **Alundra** tendrá un duro competidor en ***PlayStation***, Wild Arms, aunque éste sigue más el esquema más clásico de los *RPG*, con batallas por turnos, experiencia, etc… Personalmente creo que hay sitio suficiente para ambos títulos, sobre todo teniendo en cuenta que los dos son sensacionales y pertenecen a un género que está últimamente de moda, debido en gran parte al gran impacto que ha tenido en el mercado europeo Final Fantasy VII.

NEMESIS



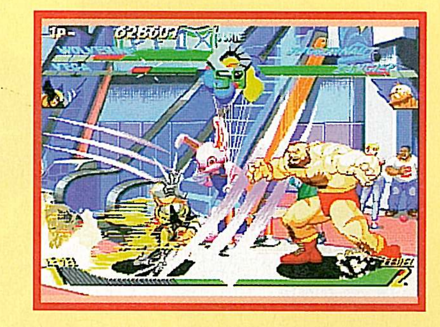
©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, el logo EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" y Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. La NBA y las identificaciones individuales de equipos de la NBA mostrados en este producto son marcas, diseños protegidos o cualquier otra forma de propiedad intelectual propiedad de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos, y no puede ser usado, en todo o en parte, sin el consentimiento previo escrito de NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. El resto de marcas y nombres de compañías son propiedad de sus respectivos propietarios. y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. SEGA y SEGA Saturn son marcas de SEGA ENTERPRISES Ltd.

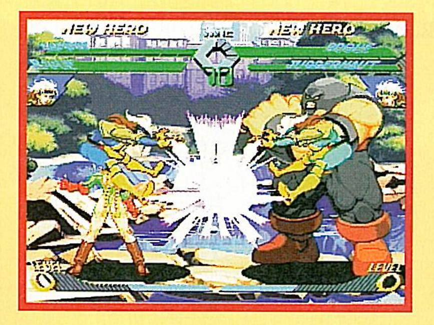
ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65

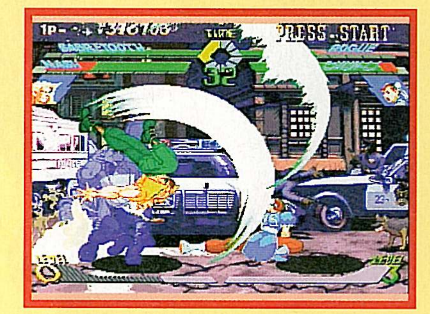
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

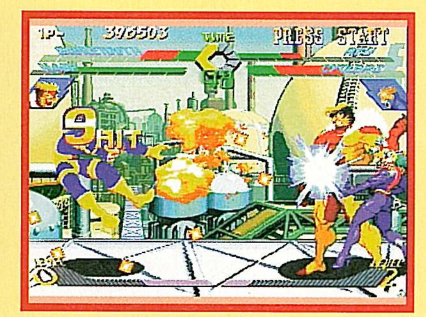
made in japan

Si MARVEL SUPERHEROES fue una de las conversiones más perfectas de los últimos tiempos, CAPCOM ha decidido llevar a cabo una mejor conversión de su siguiente *beat'em-up* protagonizado por superhéroes, **X-MEN VS STREET FIGHTER**. La novedad más importante de este lanzamiento es que viene acompañado de un cartucho de 4 *MB* de *Ram*, lo que hace que la recreativa y la versión doméstica no se diferencien en nada. Atrás quedan las tristes ralentizaciones y, sobre todo, los pesados tiempos de carga.







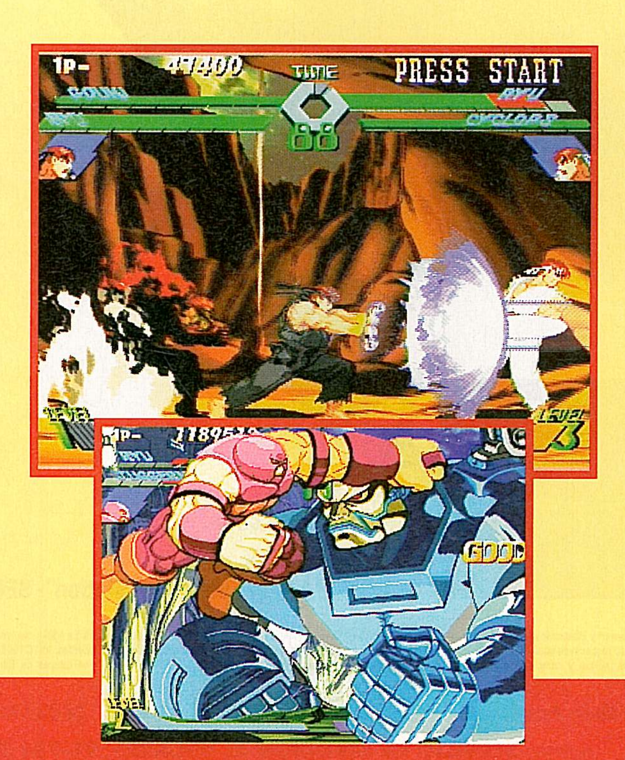




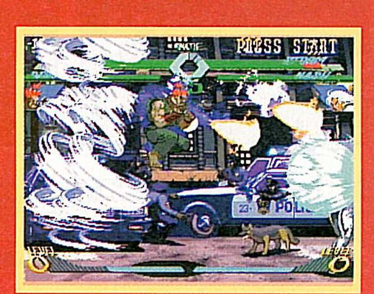


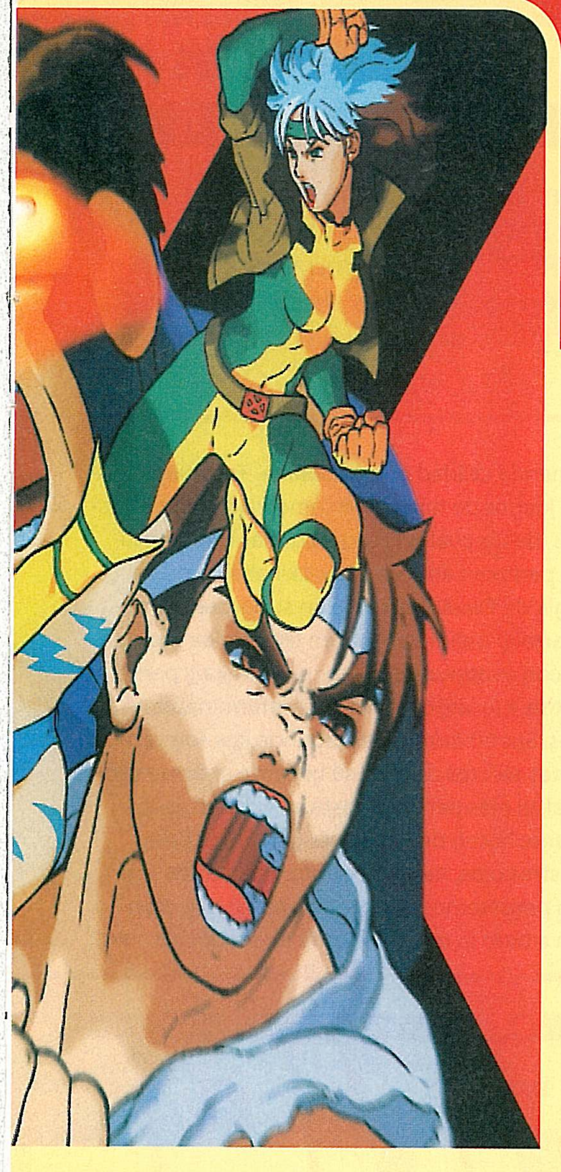
X-MEN VS S

CAPCOM no podía haber comenzado de una manera mejor programando para **SATURN** que apoyándose en el nuevo cartucho de 4 *MB*. MARVEL SUPERHEROES era una buena conversión, sobre todo si jugábamos con el antiguo cartucho de *Ram* de 1 *MB*, aunque tenía ciertos fallos como ralentizaciones y, lo más importante, cargas entre combate y combate. Lo de las cargas daba igual, pero después de ver **X-MEN VS STREET FIGHTER** os aseguro que lo notaréis. Teniendo en cuenta que el nuevo cartucho de *Ram* tiene una capacidad de 4 *MB* y el lector de CD ROM de **SATURN** es de doble velocidad, llenar el cartucho



nos llevaría aproximadamente 14 segundos. Pues bien, la primera vez que vimos el juego en la redacción nos quedamos totalmente boquiabiertos. Entre combate y combate el juego no tarda más de 3 segundos en cargar a 4 luchadores diferentes y un escenario, algo completamente incomprensible pero perfecto para nosotros. La si-





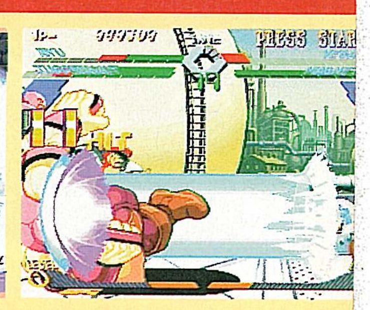
*Al fin CAPCOM realiza la conversión de su primera recreativa «algo Vs Street Fighter». Próximamente aparecerá en **Japón** Marvel Superheroes Vs Street Fighter y mas tarde Marvel Vs Capcom.*

Bestiales especiales

¡Y pensar que los *super combos* de Super Street Fighter II Turbo nos parecían increíbles! Aquí tenéis una muestra de lo bestias que pueden llegar a ser los especiales de X-Men Vs Street Fighter. Los hay normales, combinados con los dos personajes seleccionados, de proyectil, estilo *Raging Demon*, etc... Si después de ver Marvel Superheroes pensabais que sería imposible unir a 3 personajes y un par de decenas de explosiones en la misma pantalla, estábais completamente equivocados, ya que X-Men Vs SF no se ralentiza ni un ápice, aparezca lo que aparezca en pantalla. Esperemos que a partir de ahora todas las conversiones de CAPCOM y SNK hagan el mismo uso del cartucho de 4 *MB* que la maravilla que tenemos entre manos. Ya tengo ganas de jugar al Marvel Superheroes Vs Street Fighter y al futuro Marvel Vs Capcom.









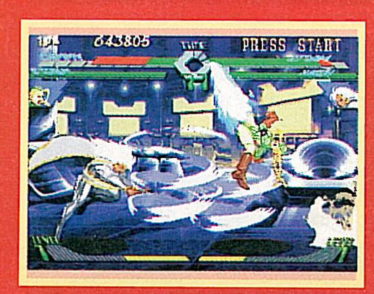
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

TREET FIGHTER

SATURN

guiente sorpresa nos la llevamos al empezar a jugar la primera partida, ya que si Marvel Superheroes se ralentizaba cuando Magneto lanzaba su *EM Disruptor*, en **X-Men Vs Street Fighter** podemos hacerle un especial combinado al gigantesco Juggernaut con Cíclope, lanzando su *Mega Optic Blast* (que ocupa media pantalla) y a la vez Ryu



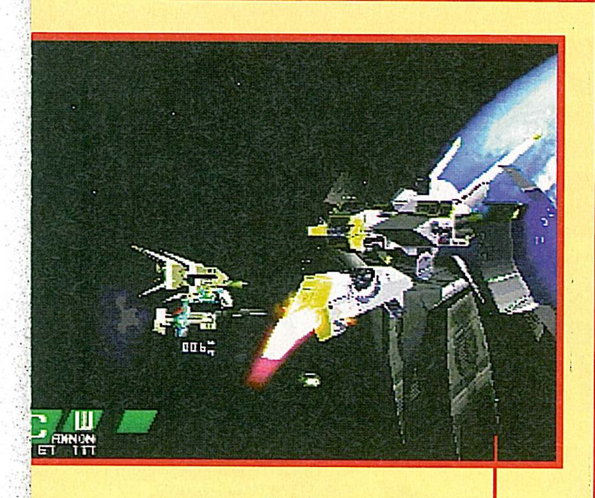


haciendo su *Shinku Hadoken,* sin que el juego «petardee» lo más mínimo. Además, todos los *combos*, *air combos* y demás parafernalia jugable estan intactos en la versión **Saturn**. Este es uno de esos juegos, al igual que King Of Fighters'95 y su cartucho de ROM, que te hacen sentir como si estuvieras jugando a la recreativa, porque lo único que diferencia a la consola de la máquina es que en vez de aparecer el típico cartelito de *Insert Coin* ahora siempre pone *Press Start*. Si quieres convertir tu cuarto en una sala recreativa, espérate a que VIRGIN haga este sueño realidad, más o menos por primavera..

DOC



No contentos con haber creado el mejor *RPG* de todos los tiempos, SQUARESOFT nos demuestra que también son capaces de programar el mejor y más ambicioso *shoot'em-up*.



Este gigantesco robot estilo GUNDAM será el último escollo antes de admirar la secuencia final del juego. Sus patrones de ataque son casi impredecibles, y tendremos que mantener la velocidad de la nave a tope para no sucumbir.

Y es que tras echar unas partidas con la nueva creación de SQUARESOFT, uno se tiene que sentir orgulloso de poseer una nueva obra maestra del videojuego y de conservar la vista y el oído para disfrutar con el mayor despliegue audiovisual de los últimos meses. Parece que la segunda generación de juegos creados por SQUARE ya está aquí, y se completará muy pronto con títulos como PARASITE EVE o SOUKAIGI. **EINHÄNDER** nació hace muchos meses en la división en **Osaka** de SQUARE, bajo el nombre de ZAUVER, y aunque hemos tenido constantes actualizaciones y noticias de su desarrollo e incluso un prometedor vídeo en el disco extra de FINAL FANTASY TACTICS, no podíamos imaginar la tremenda calidad que atesoraba. **EINHÄNDER** hace que juegos de renombre como PHILOSOMA o RAYSTORM (de los cuales recoge algunas características) parezcan anticuados y casi obsoletos. La magia de **EINHÄNDER** recae en su sorprendente desarrollo bidimensional en escenarios vectoriales, con continuos cambios de cámara y perspectiva a lo largo de sus siete interminables fases. Sus 60 *frames* por segundo, los sorprendentes efectos de luz y su brillante entorno vectorial, el más perfecto hasta la fecha en juego alguno, hacen de **EINHÄNDER** un deleite para nuestros ojos, hasta tal punto que más de una vida perderemos por prestar demasiada atención a todo lo que transcurre alrededor de nues-



EINHÄNDE

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

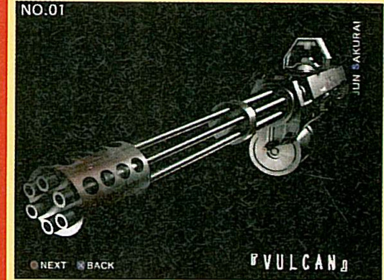


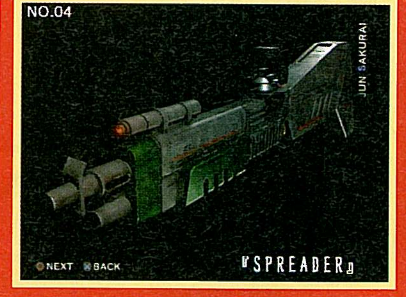


Gallery

Después de la primera partida podremos acceder a una curiosa opción que aparece en la pantalla de presentación llamada *Gallery*. En ella podremos encontrar la recreación gráfica en alta resolución del espectacular armamento de EINHÄNDER. Al completar el juego en sus diferentes niveles de dificultad seremos agraciados con nuevas ilustraciones.

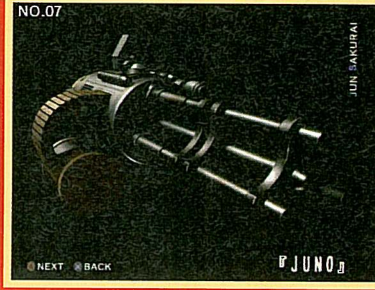


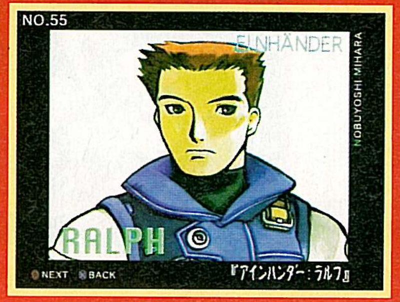




















tra nave. Tras una corta pero vibrante *intro*, podremos elegir una de las tres naves para afrontar la misión (Endymion FRS Mk. II, Mk. III o Astraea FGA Mk. I), y será entonces cuando podamos experimentar el por qué del nombre del juego (**Einhänder** en alemán significa un brazo o una mano). Con este brazo metálico articulable que incorpora nuestra areronave podremos robar el variopinto armamento a las naves destruidas y añadirlo a nuestra nave (como en el legendario Gaiares de ***Mega Drive***, uno de los juegos favoritos de **Nemesis**). Por supuesto el armamento es limitado y tendremos que «robar» constantemente al enemigo abatido para no quedarnos sin arsenal. Este es sólo uno de los grandes detalles de **Einhänder,** al que habría que sumar los espectaculares y letales *Mid* y *Final Bosses* (la animación es soberbia), la sólida banda sonora que abarca todo tipo de estilos y que alcanza cotas de brillantez suprema en la fase siete, la asombrosa perfección del entorno vectorial, las cortas pero reveladoras secuencias en FMV, la curiosa evaluación que hace el juego de nuestra habilidad al finalizar la partida y la práctica inexistencia de *slowdown*.

Einhänder confirma una vez más el excelente estado de forma de SQUARESOFT, que se sitúa como la factoría de juegos más sobresaliente del presente año muy por encima del resto de compañías. A años luz, diría yo. **THE ELF**





R



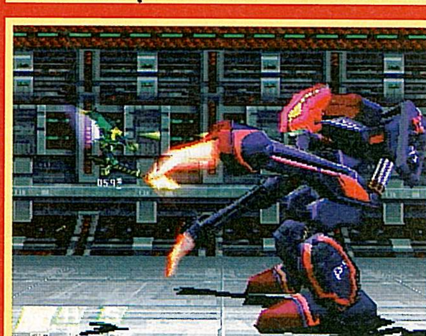


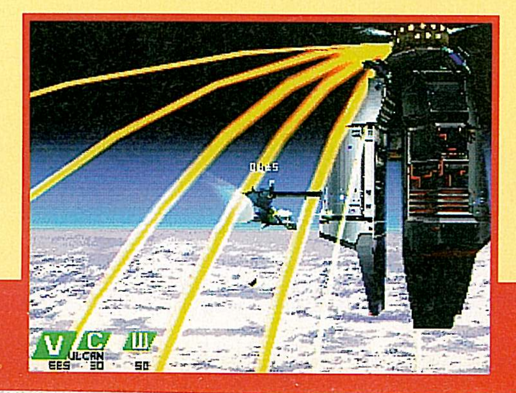
En la fase seis tendremos que destruir los dos reactores de un gigantesco cohete que se dirige a la Luna en un tiempo limitado. Si logramos destruirlo a tiempo nos encontraremos con un pegajoso y difícil de batir Final Boss.

Super Bosses

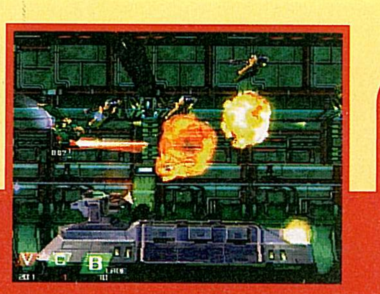
Los enemigos finales de Einhänder son un auténtico despliegue gráfico sin precedentes. Los sorprendentes 60 *frames* por segundo les dotan de una suavidad y animación increíbles, convirtiéndose sin duda alguna en los más perfectos creados hasta la fecha en juego alguno, por no hablar de la impecable aplicación de las texturas y de los sobresalientes efectos de luz que acompañan a cada uno de estos brutos mecánicos. Todos son de una calidad técnica y creativa indiscutible, pero merece una mención muy especial el gigantesco y letal robot estilo Gundam de la fase 7, toda una lección de recursos tecnolúdicos con una cantidad de patrones de ataque casi infinita. Además de los *Final Bosses,* los avezados programadores de SQUARE se han permitido el lujo de incluir otros tantos *Mid Bosses* de similares características para amenizar nuestro paso por el tramo intermedio de las 7 interminables fases.





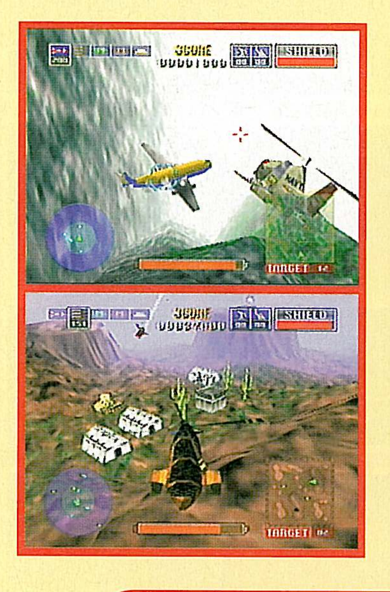








Sin duda es uno de los juegos que más se han hecho de rogar hasta su lanzamiento final en tierras niponas. Por lo menos tantos meses de espera han servido para que tengamos entre nosotros este espectacular (aunque algo injugable) arcade aéreo.





***UN HANGAR A TU DISPOSICION.** Hasta ocho helicópteros diferentes podremos elegir al principio del juego, cada uno de ellos de diferentes características. Los hay pesados y resistentes como **The Punisher** y otros ligeros y frágiles como **Doc**. También los hay perfectos, como **Nemesis**... je, je, je.*

WILD CHOPPERS

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SETA CORP.
PROGRAMADOR	SETA CORP.



*Por explosiones que no quede. Con más fuegos artificiales que un especial televisivo del Equipo A, **Wild Choppers** es todo un espectáculo para la vista. Con una máquina como **N64** ya podrán...*

La historia de **Wild Choppers** en ***Nintendo 64*** es como la de Fighting Force en ***Saturn***. Está, está... pero nunca llega. Por suerte, y tras más de un año largo de espera, SETA se ha decidido de una vez por todas a lanzar el cartucho al mercado nipón tras los últimos rumores que apuntaban a que el proyecto se había cancelado. Pues bien, el juego ha salido a la calle, nosotros lo tenemos, y la verdad es que es muy bonito a nivel visual, pero un auténtico lío en cuanto a jugabilidad. Y es que por aquello de la originalidad de ser los primeros, a SETA no se le ha ocurrido otra cosa que utilizar al mismo tiempo el *D-Pad* y el *Joystick* analógico, con lo que el manejo del helicóptero puede poner histérico al más tranquilo de los mortales. Por suerte, y tras horas de práctica, uno ya se encuentra en condiciones de avanzar por el impresionante mundo virtual en el que SETA ha encuadrado la acción de **Wild Choppers**. Verdaderas cordilleras que ocultan poblados, campamentos militares y mil vehículos aéreos y terrestres que abatir con nuestros misiles. La mecánica es muy parecida a la del inimitable Ace Combat de NAMCO, y se hace un buen uso del *hardware* de **Nintendo 64**, sobre todo en lo referente a ese pequeño e impagable periférico llamado ***Rumble Pak***, que funciona a las mil maravillas con este juego. Y por si fuera poco tiene una música bastante superior a lo que estamos últimamente acostumbrados en **Nintendo 64**. A ver si tenemos suerte y llega al mercado europeo pronto.

NEMESIS





Difícil de controlar

El lunar de un juego tan sobresaliente a nivel gráfico viene dado por su complicado sistema de control. Y es que Wild Choppers es el primer título de *Nintendo 64* en utilizar al mismo tiempo el *D-Pad* y el *joystick* analógico. Esto da como resultado horas de colisiones continuas contra las montañas, hasta que logremos hacernos con el control del dichoso helicóptero.

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO

FINAL FANTASY VII © 1997 Square Co. Ltd. All rights reserved. Developed by Square Co. Ltd. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.



PlayStation™

www.playstation-europe.com



Por fortuna la recopilación de clásicos de NAMCO no llegó a su fin con el quinto volumen. El sexto CD recoge otras siete recreativas de la compañía, incluyendo la esperada ROLLING THUNDER… ¿Habrá quizá una séptima entrega con SPLATTERHOUSE?

ROLLING THUNDER (1986). *El plato fuerte de la recopilación. Merecía la pena esperar por él.*

Comercializado en el mercado japonés en dos versiones (suelto o junto a un precioso estuche marrón en el que guardar una ***MEMORY CARD*** y los otros cinco volúmenes de la colección), **NAMCO MUSEUM ENCORE** adopta en su carátula el símbolo del *Copyright* (©) de la misma manera que los anteriores lo hacían con las letras que forman la palabra NAMCO. En su interior encontraremos otras siete recreativas clásicas, entre las que destaca por derecho propio ROLLING THUNDER. Al hombre del polo rojo y el gatillo más rápido del mundo le acompañan un matamarcianos medieval titulado KING OF BALOON; el gracioso y superjugable SKYKID; una rareza llamada WONDER MOMO (con una cría con poderes al estilo SAILOR MOON como protagonista); un comecocos rural llamado ROMPERS, y por último dos clásicos de la talla de MOTOS y la genial secuela de DRAGON SPIRIT, DRAGON SABER.

NEMESIS



KING OF BALOON (1980). *A nivel visual es un despojo, pero como matarcianos es muy divertido.*



WONDER MOMO (1987). *Inédito para el público occidental, es un poco extraño pero bonito.*

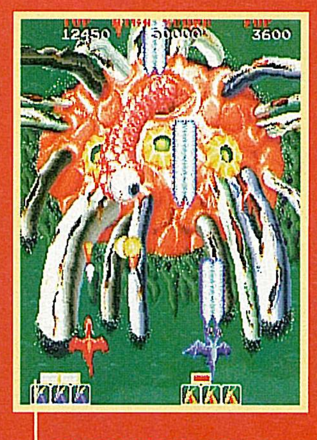
NAMCO ENCORE

SUPER Information

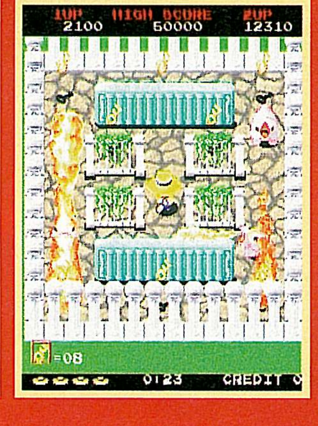
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

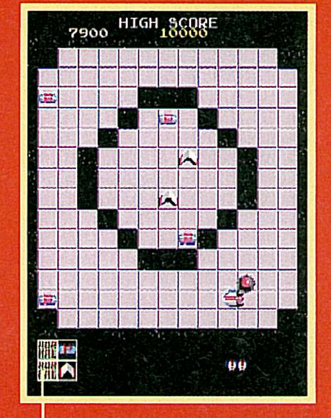


SKYKID (1985). *Una agradable sorpresa en forma de matamarcianos horizontal, con un «pollezno» y su biplano de protagonistas.*









DRAGON SABER (1990). *Espectacular secuela del mítico* DRAGON SPIRIT, *con modo de dos jugadores, gráficos alucinantes y distintos modos de pantalla de juego. Junto a* ROLLING THUNDER, *es lo mejor del CD.*

ROMPERS (1989). *Variante campestre del popular comecocos con un granjero de protagonista y un despliegue gráfico más acorde ya con los lanzamiento de la década de los 90. Con distintos modos de pantalla a elegir (incluido el jugar con la tele volcada). Es divertido.*

MOTOS (1985). *Uno de los títulos míticos del catálogo de NAMCO, adictivo y jugable como pocos.*



©1997 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.
"" and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



¡Ha vuelto
y está listo
para combatir
el trafico!







TRADUCIDO AL CASTELLANO



HASBRO
Interactive™



ELECTRONIC ARTS®

Distribuido por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40**

©Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EEUU y/u otros países. Reservados todos los derechos. Fogger es una marca de Konami Co. Ltd. ©1981 Konami reservados todos los derechos.


MONOPOLY
ha sido transportado
a una galaxia
muy, muy lejana...
MONOPOLY
The Property Trading Game
STAR WARS
CD-ROM EDITION
HASBRO Interactive
PC CD-ROM
TRADUCIDO AL CASTELLANO
MONOPOLY
EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBILIARIAS
PC CD-ROM
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
HASBRO Interactive
ELECTRONIC ARTS
Distribuido por ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Rufino González, 23 bis, planta 1º, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40
©Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EEUU y/u otros países. Reservados todos los derechos. Monopoly Star Wars: Página Web oficial Star Wars: http://www.starwars.com. © 1997 Lucasfilm Ltd. Reservados todos los derechos. © 1997 Hasbro Interactive Inc. Reservados todos los derechos.

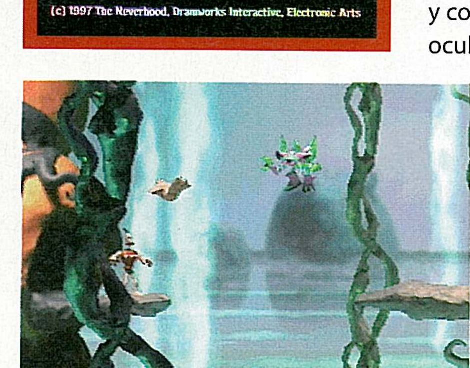
SUPER NUEVO

SKULL MONKEYS

El terror más divertido de PlayStation

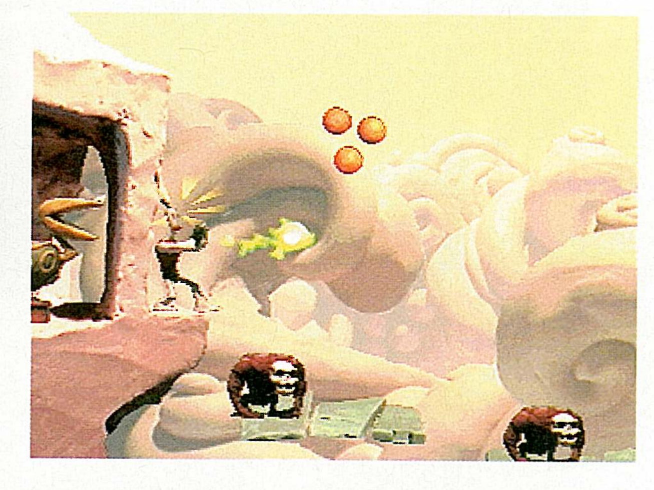
Electronic Arts
Dreamworks
CD ROM
EE.UU.





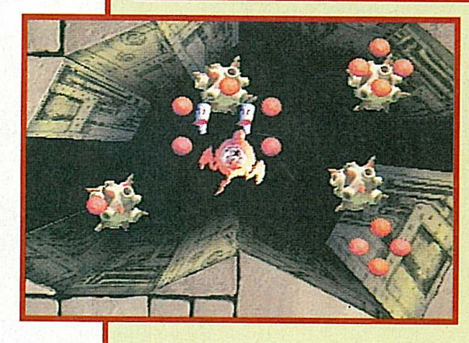
PlayStation • Plataformas

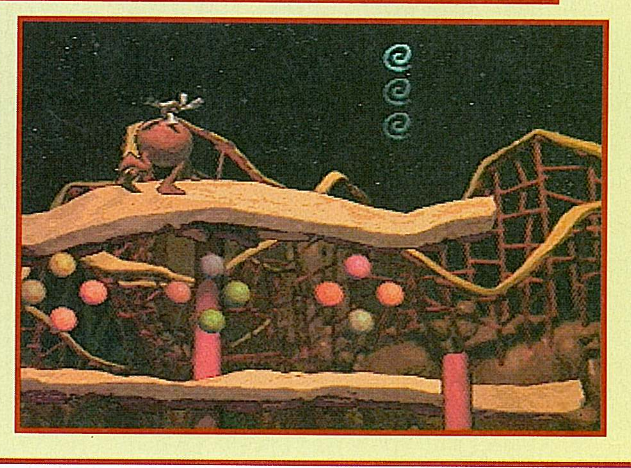
Como ya recordaréis, ya hicimos la pertinente *preview* de este juego, pero al llegar a nuestras manos una *beta* mucho más avanzada de este fantástico juego, nos hemos sentido obligados a compartir con vosotros de nuevo lo que se va a convertir en uno de los grandes juegos del año que estrenamos. **SKULL MONKEYS** es, sin ninguna duda, lo más parecido que encontrarás a DONKEY KONG COUNTRY en 32 *bits*. Y no se trata, por supuesto, de que esté protagonizado por un mono o algo similar, como **DE LÚCAR**, sino porque el aspecto del juego está presidido por las renderizaciones. Además del buen humor que transpira el juego (las secuencias de *intro*, *extro* y entre fases son colosales), **SKULL MONKEYS** conquistará el corazoncito de los usuarios de ***PLAYSTATION*** sobre todo por la exquisita realización técnica de todos y cada uno de los detalles del juego, que la mayoría simularán estar fabricados con plastilina. De esta manera, tanto el juego de perspectivas, los decorados, el imaginativo desarrollo de las fases, los variados entornos y la fabulosa animación del protagonista anuncian un éxito rotundo de este compacto. El juego se compone de 18 mundos, divididos en subfases y con numerosos atajos ocultos que harán las veces de fases de bonus. Un montón de *items* con diferentes funciones, *Final Bosses* colosales y una banda sonora cantada impresionante, ponen la guinda a este colosal lanzamiento. **THE SCOPE**



La variedad de los escenarios sólo es comparable a las múltiples acciones que es capaz de hacer nuestro protagonista.

Artilugios varios





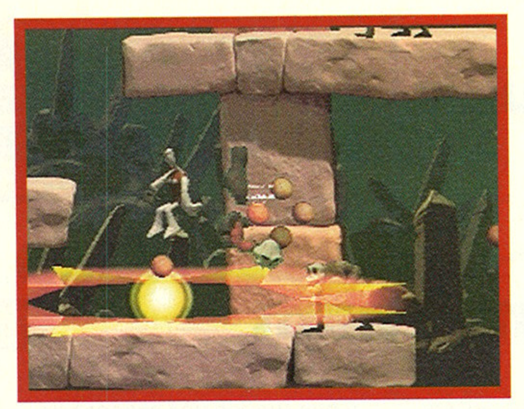
Hasta en una albóndiga tipo THE PUNISHER o una nave espacial podremos montarnos.

Items y magias

A lo largo del juego, además de items que nos proporcionarán armas, podremos encontrar incluso magias como las que veis en estas pantallas.





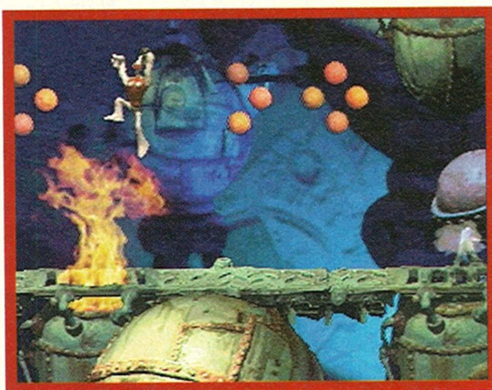


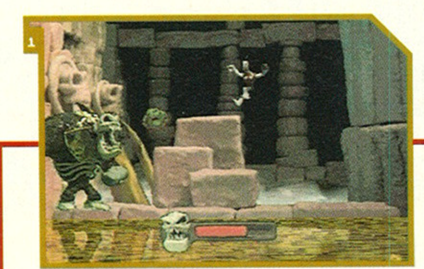
El desmadre y el buen humor presiden tanto el diseño como la mecánica del juego. En esta imagen podéis ver a **The Punisher** mostrando los efectos de un plato de alubias pintas, mientras **De Lúcar** observa ensimismado y también intoxicado la acción.





Las trampas las encontramos en los lugares más insospechados. En esta pantalla podéis ver lo bien que la gente de DREAMWORKS ha representado el fuego, que estará presente en muchas fases. Especial mención a los decorados, que presentan un aspecto fantástico en todos sus detalles.







1 Un gorila «calaveresco» que nos arrojará piedras sin dejarnos tiempo ni para respirar.
2 Para derrotar a este escorpión deberemos dispararle cuando oculte sus pinzas.
3 Una enorme cabeza con patas de un hombre de color escupiendo fuego y ojos. Viva la imaginación.

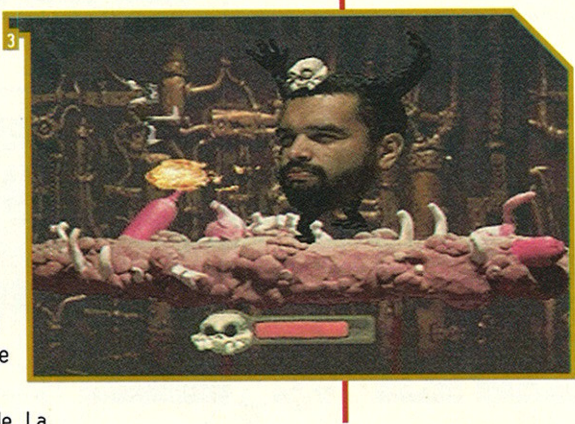




Lo más parecido a Donkey Kong Country que encontrarás en 32 bits

Final Bosses

Si hay algo en lo que los programadores del juego han tirado la casa por la ventana ha sido en los enemigos finales de fase. Ninguno se parece al anterior, y podemos encontrarlos de muy diferentes formas y tamaños. Los patrones de ataque de estos varían según estemos colocados en un lugar u otro de la pantalla. Simpatía ante todo.





SUPER NUEVO

STREET FIGHTER COLLECTION

El auténtico Dream Team

VIRGIN
Capcom
2 CD ROM
Japón

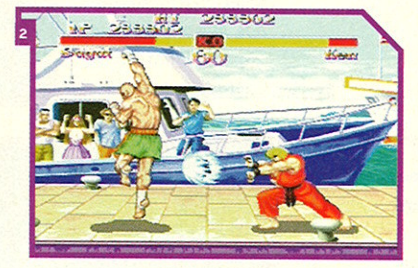


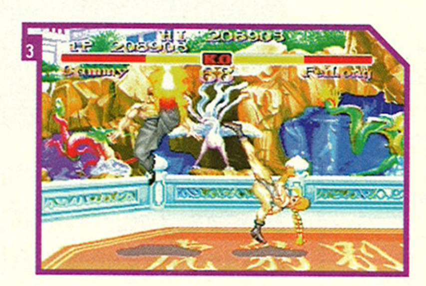
Al fin llega hasta nuestras manos el juego que millones de adeptos llevamos esperando desde que CAPCOM lo anunciara, casi a la vez que SONY y SEGA se disponían a poner a la venta sus consolas de última generación. Después de todo, la espera ha valido la pena, ya que por lo visto, CAPCOM ha querido cogerle «el tranquillo» a ambas consolas para ofrecernos un programa de una factura técnica inmejorable y que supone una experiencia completamente idéntica a la vivida con cualquiera de las tres recreativas de las que son conversión los juegos contenidos en **STREET FIGHTER COLLECTION.** Atrás quedaron ya las «perfectas» conversiones de SUPER STREET FIGHTER II aparecidas en ***SUPER NINTENDO*** y ***MEGA DRIVE.*** Ahora cualquiera de vosotros puede jugar a las versiones idénticas de la máquina, con su banda sonora, su *Q-Sound* y la totalidad de sus *frames* de animación. Ya podemos jugar al, posiblemente, mejor juego de lucha de la historia, SUPER STREET FIGHTER II TURBO (aunque yo siga prefiriendo el KOF'95 de ***NEOGEO***), sin necesidad de comprarnos una ***3DO*** y sin gastarnos un duro en la terriblemente difícil recreativa del mismo nombre, que en **Japón** llevó el sobrenombre de «The Grand Master Challenge» debido a su inhumana dificultad. Con respecto al tercero de la colección, STREET FIGHTER ALPHA 2 DASH, lo mejor que posee es la inclusión de algún que otro movimiento especial para todos los luchadores, y nue-

PlayStation - Saturn • Beat'em-up

Super Street Fighter II



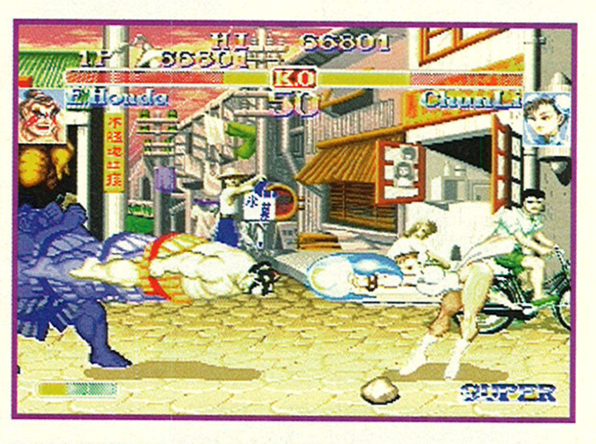




1 Esta versión fue la primera en la que Chun Li lanzaba «bolas de verdad», no como en STREET FIGHTER II TURBO.

2 Al fin Sagat y los otros tres jefes, Vega, Bison y Balrog poseen movimientos nuevos y diferentes para cada botón.

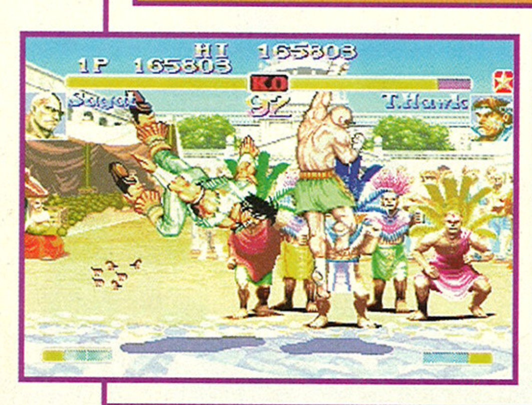
3 Cammy y Fei Long, dos de los New Challengers a los que se le suman el marchoso Dee Jay y el gigantesco Thunder Hawk.

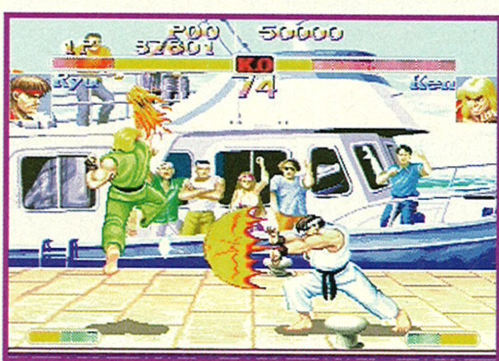


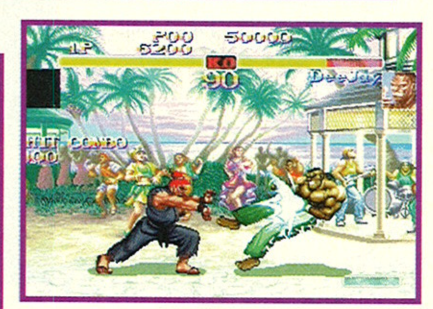


Este fue el primer STREET FIGHTER en el que se instauró la disciplina de los Super Combos que tanto nos gustan y que ahora usamos hasta la saciedad en SF ALPHA 2 o SF EX.

Super Street Fighter II Turbo

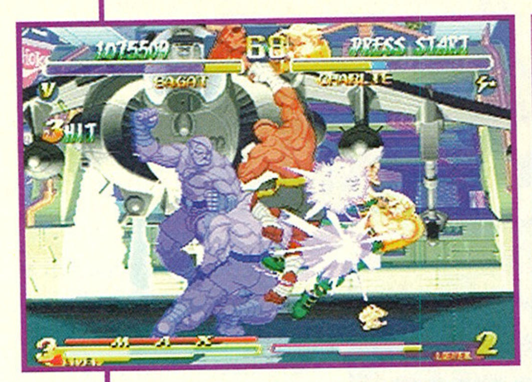






Aquí está Akuma, en su primera incursión en el mundo de CAPCOM y del videojuego. Seleccionable con truco.

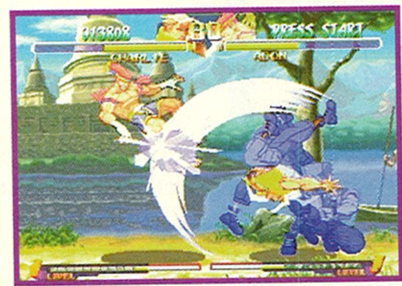
Street Fighter Alpha 2 Dash

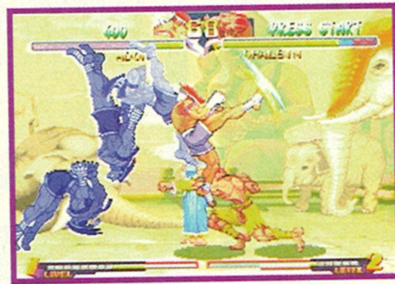


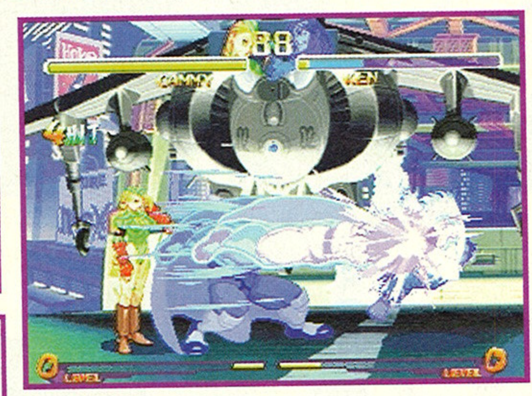




En la pantalla de abajo se puede observar uno de los personajes secretos que esconde el juego: Cammy.







En SFA2 Dash todos los personajes poseen algún nuevo golpe.





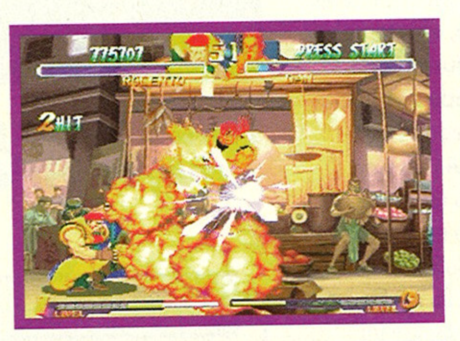
En el modo Akuma nuestro objetivo será derrotar al bestia de Shin Akuma, el cual hará todo lo posible, esté en el nivel de dificultad que esté, por impedirlo. Si logras vencerle, serás recompensado con la secuencia del final del personaje que hayas seleccionado.

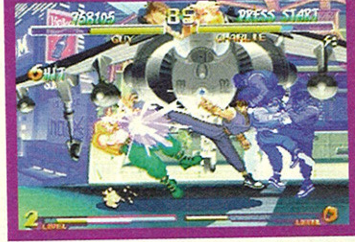




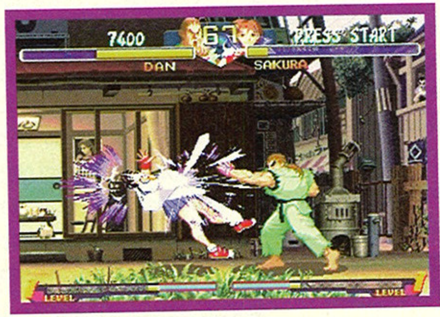
vas opciones y modos de juego. Entre ellos destacamos el *modo Akuma*, en el que tendremos que vencer al mismísimo Shin Gouki (cuya dificultad es completamente exagerada) y la opción *S-Combo*, la preferida por **Nemesis**, con la que podremos activar cualquiera de nuestros *Super Combos*, ya sea de nivel uno, dos o tres, realizando el movimiento de un golpe especial sencillo y sin que ello nos reste ni un ápice de nuestra energia reservada para los *Supers*. Según CAPCOM, SFA2 Dash encierra en su interior decenas de secretillos que os desvelaremos en breve, como el de poder seleccionar como personaje (por desgracia sólo en los modos *VS* y *Training*) a Cammy de X-Men Vs Street Fighter, la cual posee uno de los especiales más sorpendentes de todo el juego. Aunque aún no lo sabemos con exactitud, parece ser que el modo especial que poseía la recreativa, el de poder jugar una partida entera con dos jugadores contra la maquina, ha sido omitido finalmente en la versión doméstica. Esperemos que este modo sea uno de los multiples secretos que encierra el juego, para gozo y algarabía de la legión de fanáticos de la saga.

DOC





Si activamos la nueva opcion S-Combo, podremos realizar Super Combos continuamente sin que baje la barra de Super.



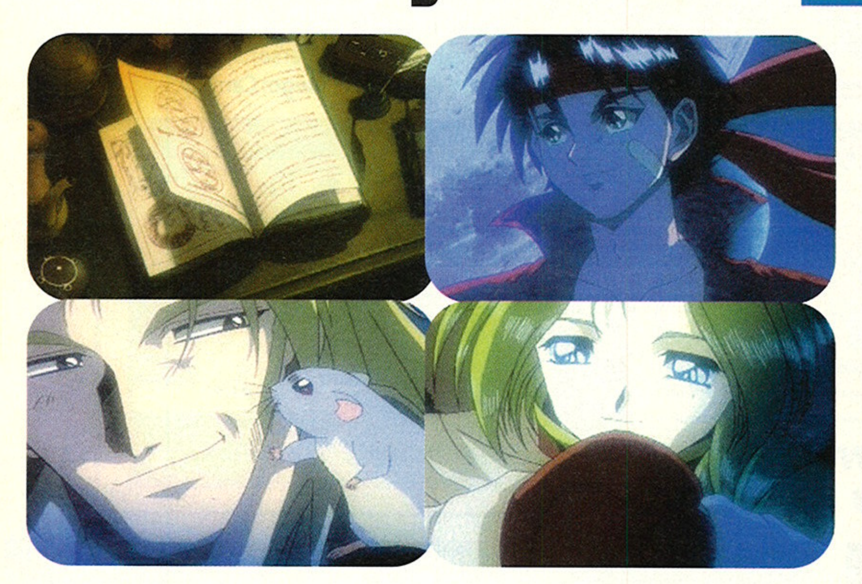


SUPER NUEVO

WILD ARMS

S.C.E.
Media Vision
CD ROM
Japón

Sony vuelve a la carga con otro gran RPG



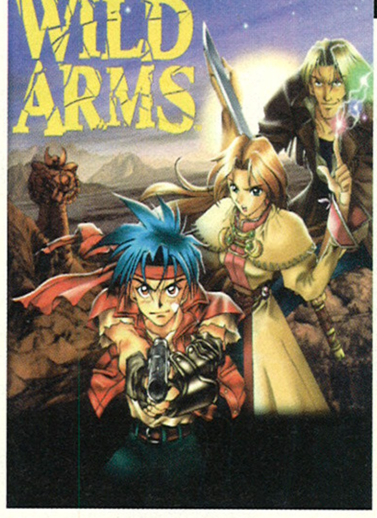


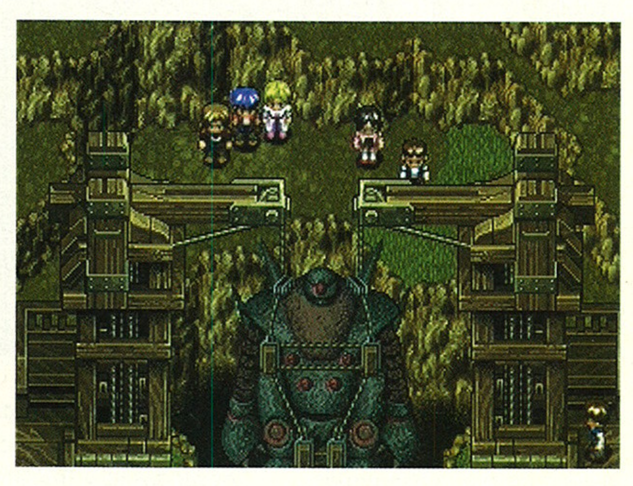
Tras el lanzamiento del mítico FINAL FANTASY VII todos nos preguntábamos cuál sería el siguiente *RPG* que aparecería en **Europa** para ***PLAYSTATION***. Nombres como FINAL FANTASY TACTICS, SAGA FRONTIER, SUIKODEN 2, TALES OF DESTINY o, por soñar que no quede, FINAL FANTASY VIII parecían ocupar los puestos más altos en las listas de todos los amantes de este género. Pero nos olvidábamos de un gran título de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT programado por MEDIA VISION (GUNNERS HEAVEN/RAPID RELOAD) que apareció a finales del año pasado en **Japón**, exactamente el 20 de Diciembre, y que en un par de semanas alcanzó la nada despreciable cifra de 250.000 unidades vendidas. Su nombre era **WILD ARMS**, y en poco más de cinco meses (el 21 de Mayo) fue comercializado en **Estados Unidos**, desbancando a SUIKODEN como mejor *RPG* en ***PLAYSTATION***. La casi inminente aparición de FINAL FANTASY VII eclipsó ligeramente las asombrosas cualidades de un *RPG* sólido e impecable, que paulatinamente fue ocupando un segundo plano tras la genial e incomparable creación de SQUARE. Imaginaos mi sorpresa cuando un día apareció en mi mesa **WILD ARMS**, procedente de S. C. E. **España**, y que pese a no estar confirmada su fecha de aparición y posible traducción al castellano, al menos se hacía un huequecito entre los lanzamientos para ***PLAYSTATION*** durante este prometedor 1998.

WILD ARMS ha sido considerado por toda la prensa especializada japonesa y norteamericana como el mejor *RPG* de ***PLAYSTATION*** después de FINAL FANTASY VII, y os puedo garantizar que cualidades no le faltan para ello. Desde la asombrosa *intro* inicial, acompañada por una de las composiciones



We are the spirits of the Guardians, and we need your help.





Wild Arms puede ser considerado como el mejor RPG creado para PlayStation después de Final Fantasy VII.

Mapa

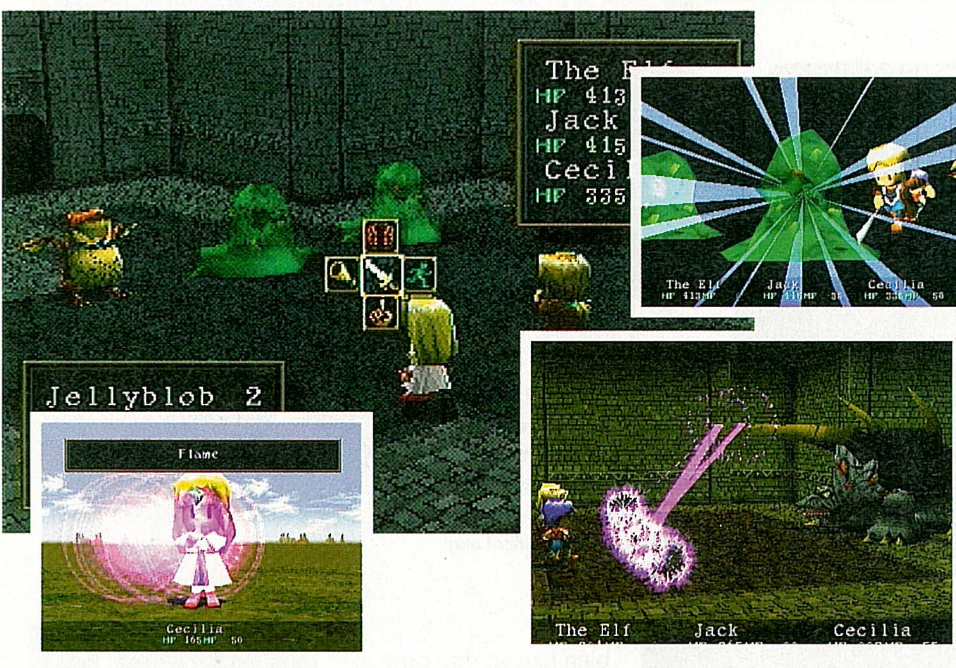
A la hora de surcar las decadentes tierras de Filgaia nos desplazaremos por un gigantesco mapeado en 2D. Al principio tendremos que ir caminando o corriendo en busca de nuevas localizaciones, pero más adelante podremos utilizar barcos, transporte aéreo e incluso a un gigantesco y pecualiar golem como medio de locomoción.



Combates en 3D

Los combates son numerosos y están recreados con un correcto *engine* 3D (recordad que el juego salió hace más de un año en **Japón**), con efectos de *light sourcing* en tiempo real y bonitas rutinas gráficas. Antes de que comience el combate por turnos elegiremos la acción a realizar en un completo menú donde podremos atacar, lanzar una magia, utilizar un *item*, defendernos, huir, etc...



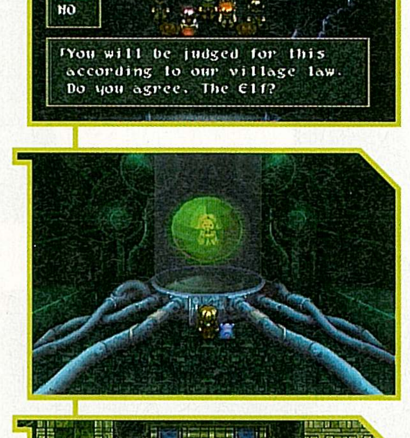


musicales más brillantes jamás creadas, hasta la posibilidad de comenzar la partida con tres personajes diferentes, todo lo que rodea la creación de MEDIA VISION está repleto de buenas maneras. La representación del mapa principal, los poblados, ciudades, cuevas, castillos, etc. está realizada en 2D al más puro estilo *RPG* clásico, pero con las bondades gráficas de los 32 *bits* (colorido exquisito, efectos de luz, transparencias, zooms...). Los combates, sin embargo, han sido recreados con un correcto *engine 3D* más en la línea del séptimo capítulo de FINAL FANTASY (aunque con menos calidad). La banda sonora creda por **Michiko Naruke** es otro de los puntos fuertes del juego, obsequiándonos con numerosas melodías de corte clásico con una calidad creativa más que sorprendente. Otro de los grandes logros de **WILD ARMS** es su sorprendente guión y desarrollo (mezcla lo mejor de FINAL FANTASY III, ZELDA y CHRONO TRIGGER), con sus impredecibles situaciones, sus innumerables puzzles y secretos y alguna que otra inolvidable escena de gran dramatismo. Parece que el fenómeno *RPG* está arrasando en toda **Europa** y que por fin vamos a poder disfrutar de los lanzamientos más importantes del, hasta hace unos meses, condenado y olvidado género de los *Role Playing Games*.

THE ELF

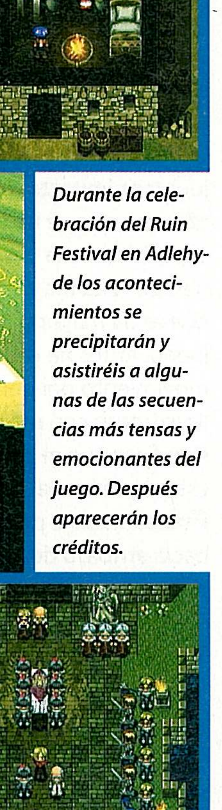


Rudy, Jack y Cecilia



Al comenzar el juego tendremos que elegir entre uno de los tres personajes para iniciar nuestra partida. Cada uno de ellos (Rudy, Jack o Cecilia) comenzará en un lugar distinto del mapeado, y vuestra misión será unirlos en la alegre y bulliciosa ciudadela de Adlehyde. Para cambiar de personaje, y de paso salvar la partida, tendréis que comunicaros con los loros que habitan todas las poblaciones de Filgaia. Si los tres personajes están en la misma ciudad y permanecéis sin moveros, aparecerán dos pequeñas pantallas (P in P) indicándoos la situación de los otros protagonistas. Más adelante Rudy, Jack y Cecilia tendrán que vivir aventuras por separado.





Durante la celebración del Ruin Festival en Adlehyde los acontecimientos se precipitarán y asistiréis a algunas de las secuencias más tensas y emocionantes del juego. Después aparecerán los créditos.

SUPER NUEVO

PANDEMONIUM 2

CRYSTAL DYNAMICS
Crystal Dynamics
CD ROM

Diversión apta para todos los públicos



Las secuencias de la intro nos presentan el nuevo aspecto de los dos protagonistas. Al igual que en el primer PANDEMONIUM, la intro a pesar de ser corta es intensa y cuenta con unos gráficos muy espectaculares.

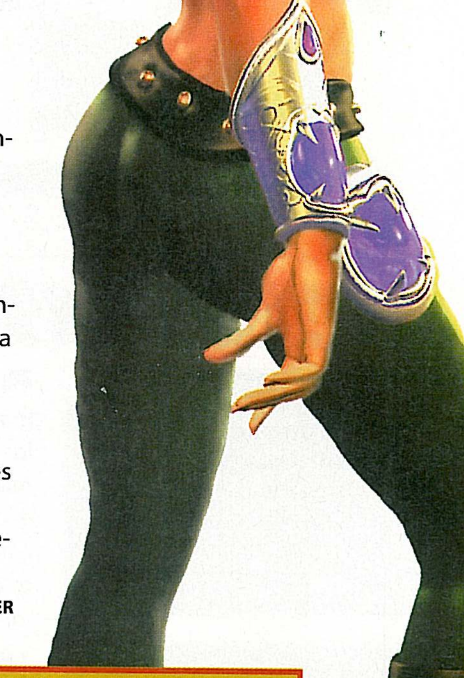
PlayStation • Plataformas

La secuela de PANDEMONIUM no supone un cambio radical respecto a la primera entrega. Y no me refiero a que los programadores no hayan aportado ningún cambio, sino porque vuelve a explotar la combinación de los gráficos en 3D con un movimiento lineal de los personajes. El colorido surrealista que despliegan los escenarios de los 21 niveles del juego es impactante. Sobre todo porque se ha utilizado la capacidad de la consola para generar efectos luminosos, lo que le da mayor profundidad al juego. Antes he dicho que el movimiento del personaje es lineal, pero con esto no quiero significar que el camino que éste sigue lo sea. Al contrario, en **PANDEMONIUM 2** podrás saltar hacia arriba, o de repente el plano de la cámara cambiará y estarás avanzando hacia el fondo de la pantalla...
Todo en este título resulta imprevisible. El aspecto de los jefes finales, sobre todo el dragón chino, es impresionante y original. Los protagonistas también han sufrido cambios importantes en su aspecto. Fargus está más loco que nunca, y Nikki ha sufrido las consecuencias de una dieta sana y mucho ejercicio (la verdad es que está «como un queso»). Utiliza sus habilidades y descubre las sorpresas que CRYSTAL DYNAMICS nos ha preparado para esta segunda entrega.

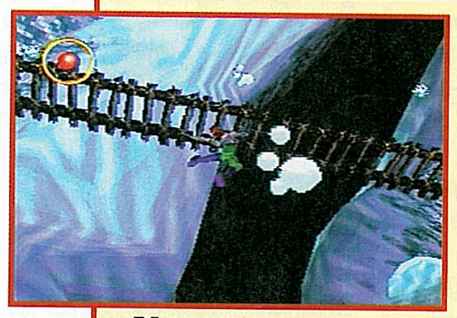
R. DREAMER

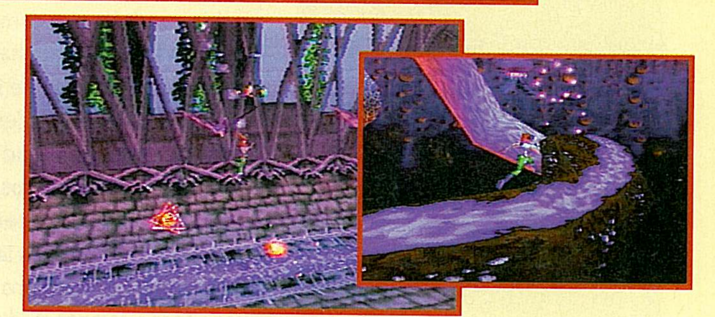


*Nikki y Fargus vuelven a ser los protagonistas en **PANDEMONIUM 2**. Eso sí, han cambiado su aspecto y hacen gala de nuevas habilidades.*



Nikki, vestida para matar.



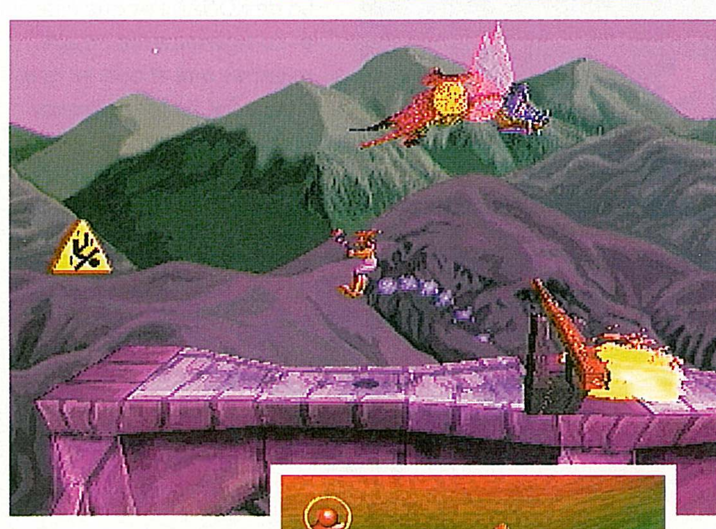


Nikki, la protagonista femenina del juego, emulando a otras estrellas del videojuego ha decidido presentar un aspecto exhuberante y más acorde con los tiempos que corren. El doble

Duelos finales

La originalidad es una de las virtudes de los *final bosses* de **PANDEMONIUM 2.** Los métodos empleados para terminar con ellos, aunque basados en esquemas clásicos del género, no





dejan de sorprendernos. Sobre todo el maravilloso dragón chino que hace su aparición como si de una película de **Spielberg** se tratara. Stan Man, por su parte, nos trae al recuerdo el estilo y diseño de PESADILLA ANTES DE NAVIDAD. Alcanzar la guarida de estos seres nos llevará su tiempo, porque los niveles son más largos que en la primera parte de PANDEMONIUN.

Ahora Fergus cuenta con un arma arrojadiza y teledirigida. Haz gala de tu buena puntería, y si aciertas en la diana podrás obtener el acceso a diferentes fases ocultas como la que que te mostramos en estas pantallas.

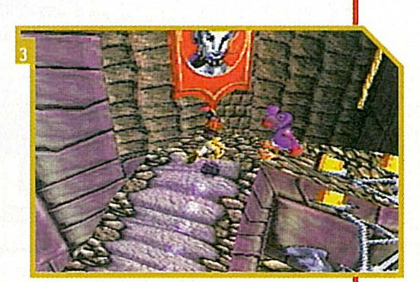




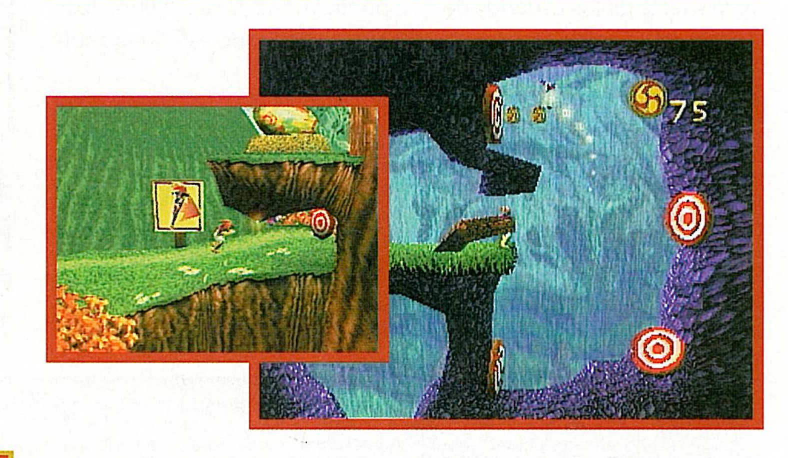
1 Las cuerdas con la colada transportarán a Fargus a las alturas.
2 Nuevos ángulos de cámara le dan al juego un toque más espectacular.
3 Los enemigos volverán a hacer de las suyas en esta entrega.
4 El final de cada fase será fácilmente reconocible.

Fargus

A medio camino entre un comodín de la baraja francesa y un pirómano veraniego, Fargus será esencial para solventar algunos secretos del juego. No cuenta con el doble salto de Nikki, pero su bastón, con vida propia, ha mejorado sus prestaciones respecto a la primera parte. Ahora podrás lanzarlo y, una vez lejos de tu alcance, dirigirlo al objetivo que desees. Es muy útil para encontrar niveles secretos y acabar con enemigos a distancia.



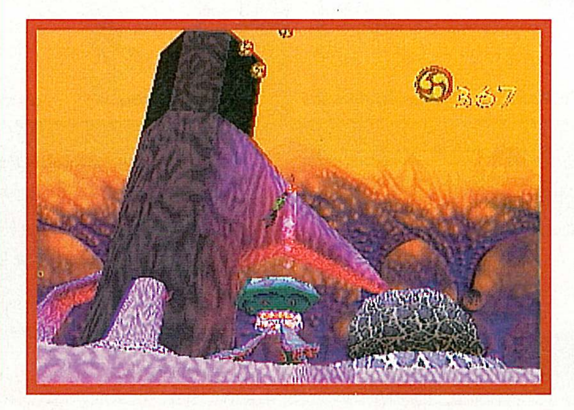






salto y los proyectiles de fuego serán su principal arma para acabar con cualquier enemigo y rebasar los obstáculos que bloqueen su camino.

Crystal Dynamics derrocha fantasía en Pandemonium 2.



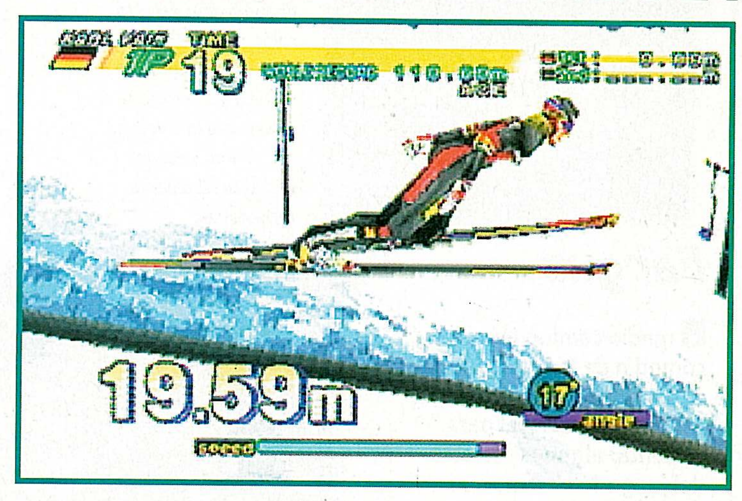
La belleza y el esplendoroso colorido de los escenarios de **PANDEMONIUM 2** *ha sido unos de los aspectos más cuidados por CRYSTAL DYNAMICS.*

SUPER NUEVO

WINTER HEAT

¡Oh blanca novedad!

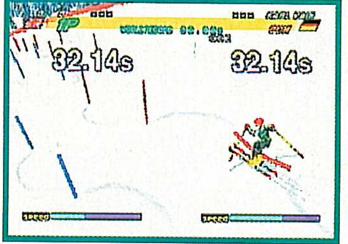
SEGA
SEGA
CD ROM
JAPON



Se veía venir. Estaba muy claro que SEGA no iba a desperdiciar la oportunidad de lanzar un simulador deportivo que aprovechara el tirón de los Juegos Olímpicos de Invierno que se celebran en **Nagano**. Dicho juego ya está disponible en recreativa, una máquina que para suerte de los usuarios de ***Saturn*** está basada en una placa ***STV***, lo que garantiza una conversión perfecta para ***Saturn***. **Winter Heat** es el típico arcade olímpico que transcurre a través de una serie de pruebas que incluyen todo tipo de deportes invernales, desde descenso hasta saltos de esquí o acrobáticos. De todo y para todos los públicos. Los personajes en los que está basado este juego son los mismos que en Athlete Kings. La diferencia principal entre **Winter Heat** y el Nagano de KONAMI es que éste es completamente arcade, mientras que el otro es más simulador. En los próximos números tendréis toda la información de este arcade deportivo.

THE PUNISHER



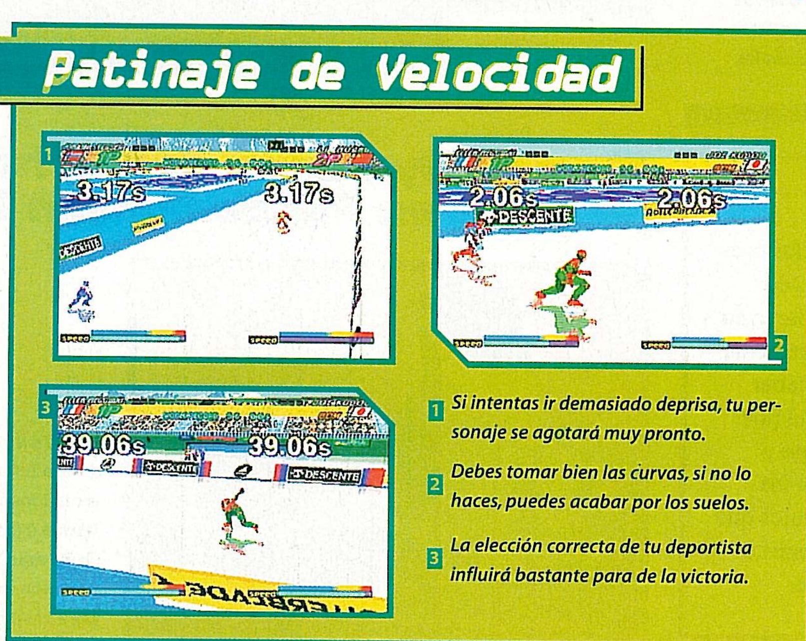




Los que jugaron a Athlete Kings tendrán el placer de reencontrarse con los personajes de este arcade

Saturn • Deportivo

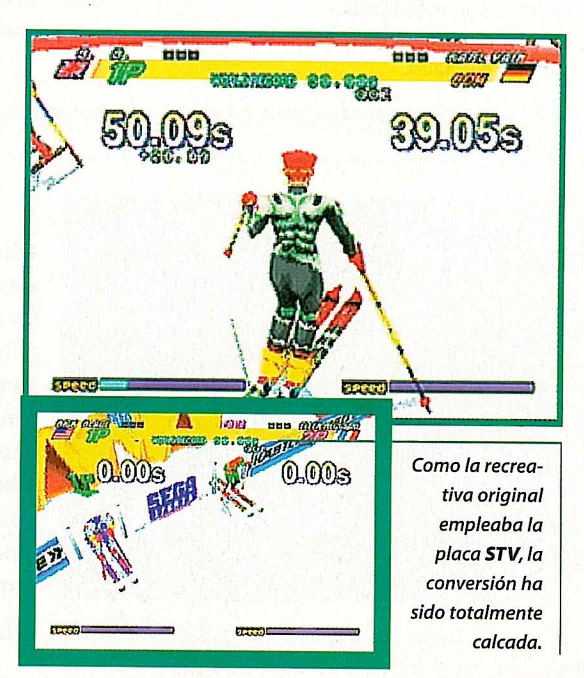
Patinaje de Velocidad



1 *Si intentas ir demasiado deprisa, tu personaje se agotará muy pronto.*

2 *Debes tomar bien las curvas, si no lo haces, puedes acabar por los suelos.*

3 *La elección correcta de tu deportista influirá bastante para de la victoria.*



*Como la recreativa original empleaba la placa **STV**, la conversión ha sido totalmente calcada.*

¿Estás preparado?

Tennis Arena

Best Imagen Activa







http://www.ubisoft.com/spain/



UBI SOFT, S.A.
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60



© 1997 Ubi Soft Entertainment. «logo PS» y «Playstation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Sega y Sega Saturn son marcas registradas de Sega Enterprise Ltd. Todos los derechos reservados. Windows ® es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

GHOST IN THE SHELL

SCE
EXACT
CD ROM
JAPON

Un manga clásico se hace juego

Recientemente lanzado en el mercado norteamericano de la mano de THQ (acompañado de un impresionante despliegue publicitario), no es la primera vez que mostramos desde las páginas de esta revista las virtudes de este juegazo programado por EXACT, la misma gente que nos deleitó con los dos JUMPING FLASH. Con una de las *intros* más impresionantes de la historia de las consolas y doce enormes fases en su haber, **GHOST IN THE SHELL** podría llegar al mercado español en Marzo de la mano de SCE. Por ahora contamos con la versión *yankee*, que además de respetar el uso del *joystick* analógico de ***PSX***, presenta importantes mejoras gráficas respecto al original japonés, más concretamente en lo referente a la suavidad con la que discurren los gigantescos escenarios 3D que pueblan el juego. Producido por KODANSHA y SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, **KOOKAKU KIDOTAI: GHOST IN THE SHELL** nos pone a los mandos de un *Fuchikoma*, el vehículo futurista de Motoko Kusanagi y sus compañeros de la patrulla Ghost, con el que recorreremos túneles, puertos y autopistas. Además de sus explosivos gráficos, el juego saca buen provecho de las televisiones de formato 16:9 y cuenta con un espectacular sonido 3D. La espera se nos va a hacer muy larga...

NEMESIS









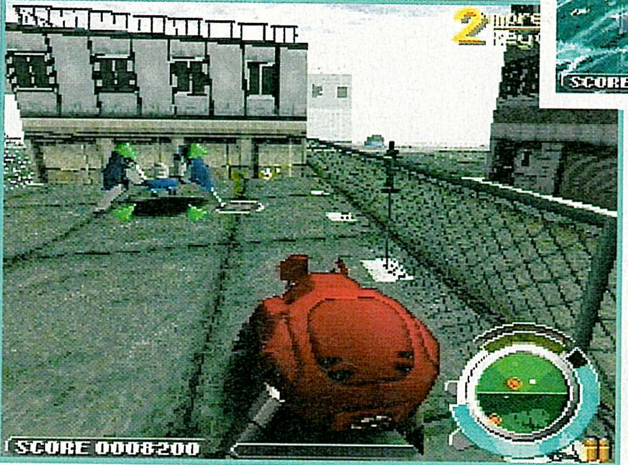


















PRACTICA O REZA



Apunta, dispara y corre

namco

Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Incluye juego y Pistola

www.playstation-europe.com

SONY



Time Crisis TM & © 1995 1996 NAMCO LTD. and Point Blank TM & © 1994 1997 NAMCO LTD. All Rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TBWA

SUPER NUEVO

MASTERS OF TERÄS KÄSI

Luke y Darth Vader llegan a las manos

LucasArts

LucasArts

CD-ROM

EE.UU.

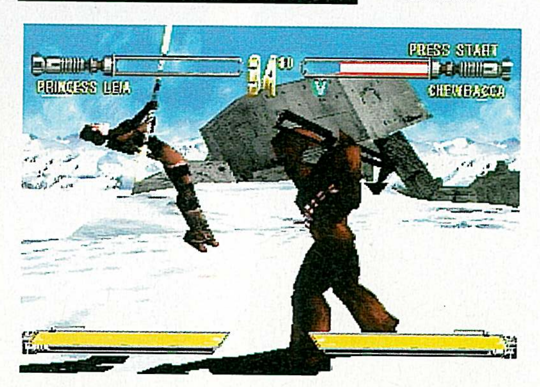
Largamente esperado por los seguidores de la saga de **George Lucas**, MASTERS OF TERÄS KÄSI ha salido al fin a la venta en **Estados Unidos**, y muy pronto hará lo propio en nuestro país de la mano de ERBE. Todavía se desconoce fecha de lanzamiento en **España,** pero sí parece seguro que llegará totalmente traducido al castellano. Con una mecánica al más puro estilo TEKKEN, el catálogo de luchadores de TERÄS KÄSI reune a lo más florido del universo STAR WARS, desde Luke Skywalker hasta Han Solo. Podemos encontrar a la princesa Leia, Chewbacca, Boba Fett, un morador de las arenas e incluso uno de los guardianes Gamorrean de la guarida de Jabba The Hutt. Pero el verdadero protagonismo recae en Arden Lyn, un guerrero Palawan al servicio del imperio. Y existen además un gran número de luchadores secretos, que van desde Darth Vader hasta un Stormtropper, pasando incluso por Mara Jade, un personaje del universo literario de STAR WARS que también hace su aparición en el primer disco de misiones del JEDI KNIGHT de *PC*. Aunque gráficamente no está a la altura de otros arcades de lucha de *PLAYSTATION*, el carisma de sus protagonistas y la infinidad de detalles y secretos que oculta hacen de MASTERS OF TERÄS KÄSI un título a tener en cuenta para este año que comienza.

NEMESIS

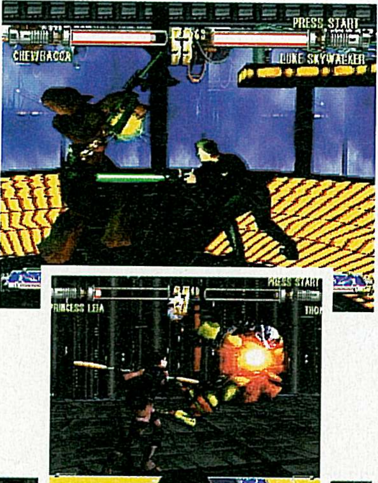




El juego ofrece mil guiños a los fans de la saga, desde los detalles de los escenarios hasta la misma pantalla de elección de luchador.

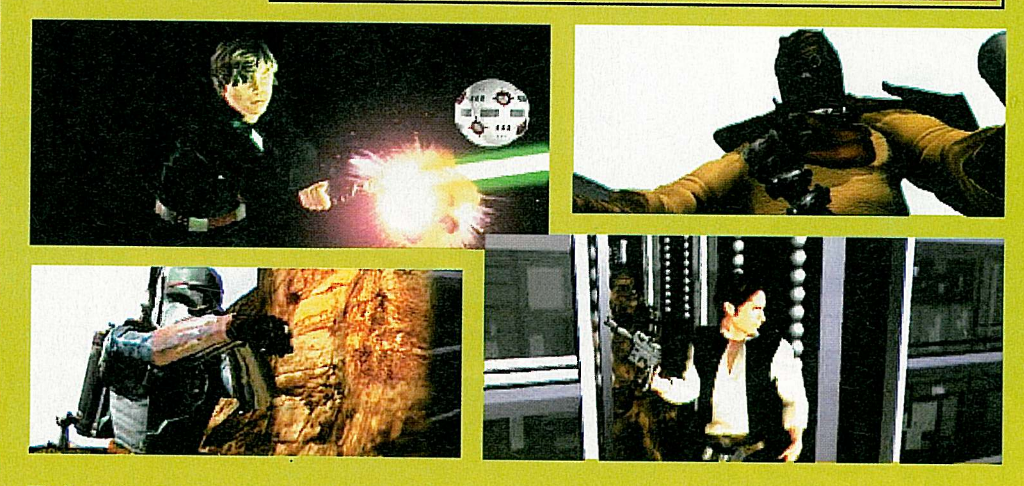


Elige entre ocho de los personajes de la trilogía galáctica





Una intro de película



Entre lo más sobresaliente de MASTERS OF TERÄS KÄSI es de justicia destacar la secuencia de introducción. Una espectacular secuencia CGI en la que los fans de la saga de Lucas podrán reconocer a Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca o Boba Fett.

PlayStation • Beat'em-up

NINTENDO 64
MEJOR CONSOLA DEL AÑO.

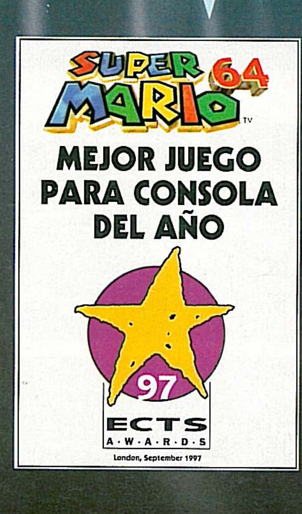
Nintendo 64 ha sido elegida "Mejor Consola de 1997" en el ECTS, (European Computer Trade Show) por los profesionales del sector. Y Super Mario 64, no podía ser menos, también ha sido premiado como el "Mejor Juego para Consola de 1997" en el ECTS.



Lógico, ¿no? Nintendo 64 cuenta con la tecnología más avanzada del mercado, gracias al procesador desarrollado por el líder mundial en informática audiovisual: SiliconGraphics.



FCB/TAPSA



Si Super Mario 64 siendo el primer título aparecido para Nintendo 64 ya ha conseguido ser elegido como el Mejor Juego para Consola del Año, ¿Que no podemos esperar de los nuevos juegos que están apareciendo para Nintendo 64?

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 Bit	32 Bit	32 Bit
VELOCIDAD	93,75 Mhz.	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	SÍ	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SÍ	NO	NO

ENTRA EN JUEGO.



www.nintendo.es

SUPER NUEVO

MIDNIGHT RUN

KONAMI

konami

CD ROM

JAPON

Los jinetes de medianoche

La segunda parte del Road Fighter, que aún la podéis encontrar en algún salón recreativo, llega a ***PlayStation*** de la mano de KONAMI. Sin poderse comparar a cualquier conversión de NAMCO o SEGA, o cualquier título puntero del catálogo de ***PSX***, **Midnight Run** nos devuelve las maneras y modos de lo clásico, el encanto de los arcades de conducción de simple realización técnica y elevadísima jugabilidad. A pesar de contar con una velocidad notable y un *engine* correcto, a pesar de cierta brusquedad en algún giro, **Midnight Run** sabrá hacerse un huequecito entre los incondicionales de esta recreativa de KONAMI, y entre los que únicamente piden a un juego que entretenga sin más pretensiones. La conversión ha sido «a saco», es decir, que no se ha añadido nada que no estuviera en el arcade. De esta manera seguimos contando con el mismo número de circuitos diferenciados únicamente por su dificultad, y que, por otra parte, se nos antojan muy escasos si lo comparamos con lo que se estila en ***PlayStation***. En cuanto a los coches, 4 deportivos seleccionables que podremos elegirlos bien en modo normal o en modo *tuned*, es decir, rectificados (en este modo el coche tendrá alerón, y un aspecto general muy similar a carreras tipo Indianápolis). Como única opción, tenemos la posibilidad de conducir con marchas o con cambio automático.

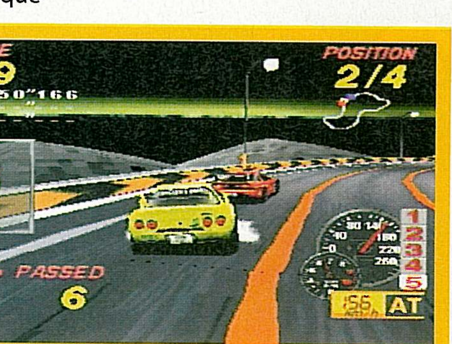
THE SCOPE



Si perteneces a esa legión de incondicionales del sello KONAMI, encontrarás en ***Midnight Run*** *la jugabilidad que ha hecho mítica a esa casa.*

Coches

Cuatro vehículos de similares prestaciones cuyos únicos alicientes de selección son los diferentes diseños. Podrás correr en modo normal o en modo tuned. En este último modo el aspecto de coche y sus prestaciones se convierten en mucho más deportivas, algo que también les ocurrirá a tus rivales de carrera.





Circuitos

Si estás acostumbrado a jugar con los últimos títulos basados en la conducción de *PlayStation*, seguramente que te parecerá irrisorio el número de circuitos del juego. Pero estos tres circuitos dan mucho de sí, porque aunque no se amplían como en Ridge Racer, sí que contienen atajos y caminos alternativos que te permitirán añadir un poco de sal al juego. Lo que también te extrañará un poco es la forma de trazar las curvas de cada uno de ellos, ya que los coches responden a impulsos, a la antigua usanza, y no tienen un giro progresivo sino brusco. Pero no te preocupes, porque a las pocas partidas te acostumbrarás y podrás completar el juego en modo fácil sin dificultad. En los otros modos no es tan sencillo.

1


2




3

1 *EASY. El primero de los tres circuitos responde a su nombre, ya que en él las curvas brillan por su ausencia.*

2 *MEDIUM. Poco a poco las cosas se complican, y ya no todo van a ser largar rectas sin complicaciones.*

3 *HARD. Además del trazado, el intenso tráfico supondrá un duro handicap que deberás solventar.*







YA HAY 30 JUEGOS PARA NINTENDO 64.

Y EN 1998 HABRÁ MUCHOS MÁS.

1997 YA TIENES 30

Nintendo

Super Mario 64
Mario Kart 64
GoldenEye 007
Wave Race 64
Pilotwings 64
Lylat Wars+Rumble Pak
Blast Corps
Star Wars: Shadows of the Empire
Killer Instinct Gold
Bomberman 64
Mischief Makers
Diddy Kong Racing

Licenciatarios

ISS 64
Turok
Extreme G
Doom 64
Wayne Gretzky's 3D Hockey
FIFA 64
Multi Racing Championship
Clay Fighter 63 1/3
F-1 Pole Position
Mortal Kombat Trilogy
Top Gear Rally
NBA Hang Time
Dark Rift
Automobili Lamborghini
War Gods
Hexen 64
Mace: The Dark Age
Chameleon Twist

1998 ESTOS SON SÓLO ALGUNOS

Aero Fighters Assault
Banjo-Kazooie
Blade & Barrel
Castlevania 64
Command and Conquer
Conquer
Daikatana 64
Donkey Kong Country 64
Dual Heroes
Duke Nuken 3D
EarthBound 64
Earthworm Jim 3
FIFA 98
Forsaken
F-Zero 64
GEX: Enter the Gecko
Grand Prix Race
Hybrid Heaven
Jam Extreme
Kirby's Air Ride
Madden 64
Mario Paint 64
Mission: Impossible
MK Mythologies: Sub-Zero
Nagano Winter Olimpics
NBA Hardwood Heroes
NBA In The Zone '98
NBA Jam '98
Pilotwings 64 II
Pocket Monster 64
Quake 64
Rev Limit
RoboTech: Crystal Dreams
San Francisco RUSH: Extreme Racing
Sim City 64
Sim Copter 64
Space Circus
Super Mario 64 II
Super Mario RPG 2
Superman: The Animated Series
Tetrisphere
Turok 2
Turrican 64
Twisted Edge Snowboarding
Ultimate Racer
Ultra Descent
Unreal
Virtual Chess 64
Wetrix
Wild Choppers
WWF: War Zone
Yoshi's Story
Zelda 64

FCB/TAPSA

¿TE VA A DAR TIEMPO A JUGAR CON TODOS?





www.nintendo.es

SUPER NUEVO

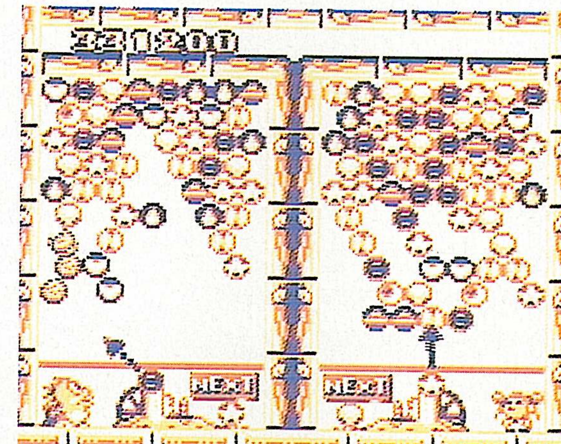
BUST A MOVE 2

Las burbujas de Taito llegan a tu portátil

ACCLAIM
TAITO
1 MEGA
JAPON

El año pasado era elegido por los lectores de esta revista como el mejor puzzle del año. Se trataba de la versión para 32 *bits* de **Bust a Move 2**, un divertido y adictivo arcade de TAITO que enganchó a medio mundo. Ahora, para regocizo y perdición de los millones de usuarios de ***Game Boy***, ACCLAIM y PROBE nos traen una brillante adaptación de este gran juego. **Bust a Move 2** para la portátil de NINTENDO está dividido en tres tipos de juego, *Time Attack*, *Arcade* y *Puzzle*. En todos los modos menos el *Arcade* deberemos limpiar la pantalla de gemas, y cuando lo logremos pasaremos a otra nueva fase. En el modo *arcade* hay que vencer a una serie de personajes logrando que su lado se llene de gemas. Si logramos encadenar la desaparición de éstas podremos enviarle algunas a nuestro contrincante, acelerando aún más el proceso de acabar con ellos. Los personajes son de lo más variopinto, y representan a algunos de los más famosos de la factoría de TAITO, desde los dragones gemelos Bob y Bub hasta los monstruos de Bubble Bobble. Los que hayan jugado a alguna de las versiones habrán podido comprobar que las gemas están agrupadas por colores, ¿y cómo se ha resuelto esto en ***Game Boy***? PROBE ha sustituido los colores por distintas formas, de manera que se distinguen perfectamente. El mes que viene conoceréis todos sus secretos.

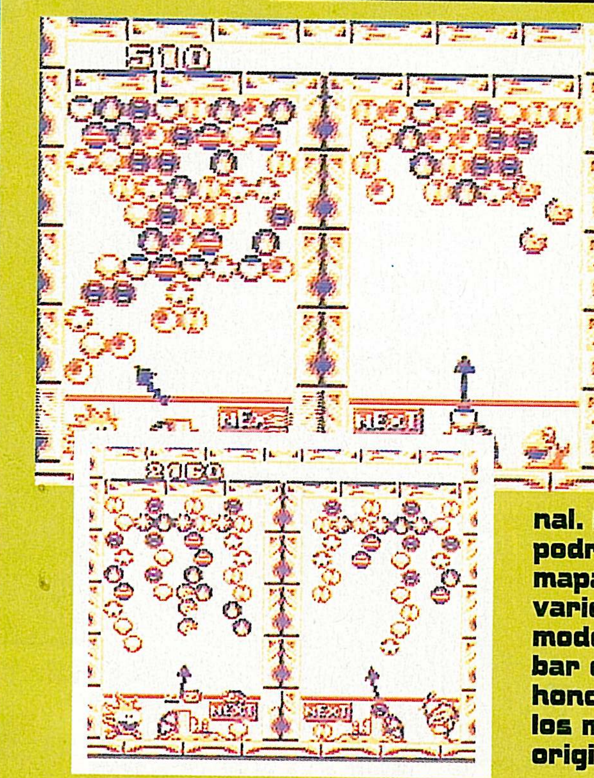
THE PUNISHER



Bust a Move 2 es el tipo de juego ideal para Game Boy.

Si os habéis terminado ya el modo Arcade podréis disfrutar de dos modos más, el Puzzle y el Time Attack. En ellos tendréis que vaciar de todas las gemas que os aparezcan una serie de pantallas. Que no os engañe el hecho de no enfrentaros a ningún enemigo, porque las fases son tanto o más difíciles que en el modo Arcade

Modo Bust a Move Arcade



Que la versión de *Game Boy* sólamente tenga un mega no quiere decir que no estén todas las opciones de la máquina original. Además del modo Puzzle podremos recorrer un inmenso mapa y enfrentarnos a los más variopintos personajes en el modo Arcade, y si logramos acabar con todos tendremos el honor de enfrentarnos a uno de los monstruos de la recreativa original de Bubble Bobble.



Game Boy • Puzzle

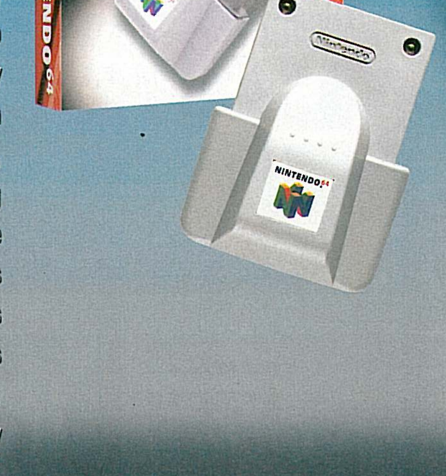
NUEVAS EXPERIENCIAS. MÁS SENSACIONES

MANDOS DE COLORES

¡Disfruta a tope, sácale el máximo partido a tu N64 y no pierdas la oportunidad de demostrar a tus amigos que eres invencible! Hazte con nuevos mandos para tu consola, puedes elegir entre 6 colores diferentes, y deja boquiabierto a todo aquel que se atreva a competir contigo. Ya son muchos los juegos de N64 que te ofrecen la posibilidad de jugar hasta con 4 jugadores: **Mario Kart 64, GoldeEye, Bomberman 64, Diddy Kong Racing...**

RUMBLE PAK

¡¡Siente todo lo que ves!! y vive, con este revolucionario accesorio, toda la fuerza y realismo de aventuras tan alucinantes como **Lylat Wars, GoldenEye y Diddy Kong Racing**. El Rumble Pak emite en tu mando de control todas las vibraciones producidas por los juegos y hace que las sientas en tus manos. ¡¡Prepárate, puede ser muy fuerte!!



MAS SENSACIONES MAS MAS SENSACIONES MAS

FCB/TAPSA

CONTROLLER PAK

El accesorio imprescindible de todo gran jugador. Una tarjeta de memoria que te permite guardar tus mejores partidas y la configuración favorita de tu mando en más de una decena de juegos: **Wave Race 64, Diddy Kong Racing, International Superstar Soccer 64**... y muchos más.



Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte de que son compatibles con tu producto Nintendo. Este sello te garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de sus productos y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento.





www.nintendo.es

SUPER NUEVO

COURIER CRISIS

Correos veloces reparten coces

BMG
NEW LEVEL SOFT.
CD ROM
EE.UU.

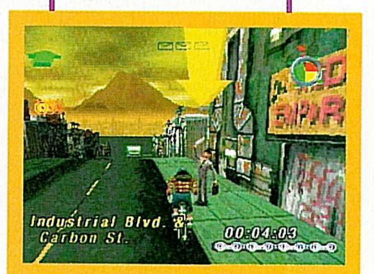


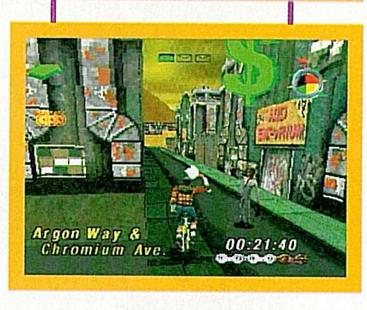
La verdad es que el mundo del pedal no ha tenido muchas oportunidades de exhibirse en el ya más que notable catálogo de juegos para 32 *bits*. A la memoria sólo nos viene su presencia en una de las pruebas de las dos entregas de ESPN EXTREME GAMES para **PLAYSTATION,** y sólo merece recordarse, por su calidad y espectacularidad, la primera parte de este título de SONY. Para animar un poco el panorama llega ahora **COURIER CRISIS**, un juego con la bicicleta como protagonista y que nada tiene que ver con lo visto hasta ahora. Básicamente se trata de un arcade en el que deberemos demostrar nuestras dotes de ciclista trabajando como mensajeros dentro de la jungla urbana. Dicho así suena fácil, pero muy pronto descubriréis que la ley de las calles requiere, además de un gran dominio de la bici, un gran sentido de la orientación, puños de acero y toda la velocidad del mundo. Coches, viandantes, callejones y todos los obstáculos que podáis imaginar se encargarán de poner a prueba nuestros reflejos en un salvaje contrarreloj en el que vale casi todo. Técnicamente no es un prodigio, pero su trepidante desarrollo es una buena manera de hacerte olvidar sus limitaciones.

DE LUCAR

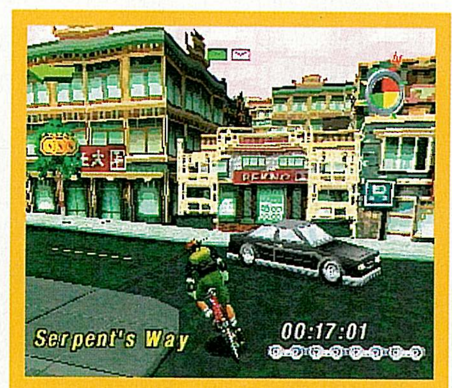
Mensacas

En estas dos imágenes se puede resumir nuestra principal actividad en el juego. Lo primero es localizar al ser que tiene algo que enviar. Una vez que tengáis el sobre, sólo deberéis localizar al otro «pimpollo» que lo estará esperando con los billetes en la mano. Con el dinero podréis comprar más bicis.



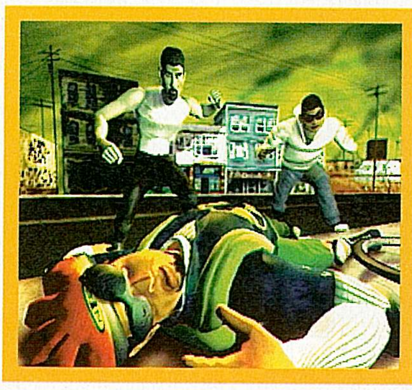




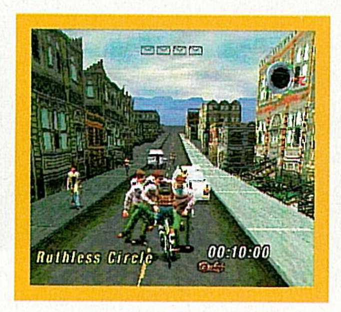


*Aquí lo único que hemos visto del mundillo del pedal, es el que pilla **R. DREAMER** los sábados en la calle Huertas, que «pa´el» siempre da «huertas». Aquí le tenéis volviendo a casa contento.*

*El mismo **R. DREAMER**, con un tal **Aranda** «Nozerramo Jamais», se dispone a arreglarle las lumbares al menos guapo e inteligente de la banda Chollo Games. Los más fuertes (y bebidos, todo sea dicho) siempre se ceban con los pobres ignorantes.*







Circuitos

Además de hacer de mensajero, en COURIER CRISIS encontraréis otras interesantes formas de entretenero. Una, al más puro estilo ROAD RASH, consistirá en collejear, atropellar y patear a los transeuntes. Tiene una pega, y es que algunos de ellos también saben para qué están las manos. La otra forma es realizar saltos espectaculares con las rampas.





1 *En ocasiones el salto será la única manera de poder llegar a tiempo en nuestras entregas.*

2 *Lo cierto es que no es muy cívico, pero calentarle el colodrillo a los peatones también tiene su aquél.*



DIDDY "KONG-TRAATACA"
EN 64 BIT
NINTENDO64
DIDDY KONG RACING
PAL VERSION
Nintendo
FCB/TAPSA
RAREWARE
Una nueva aventura de la saga de Donkey Kong creada por Rare con la nueva técnica de animación en tiempo real (Real Time Dinamic Animation), que hará que vibres con las más emocionantes competiciones entre los personajes más conocidos de Nintendo.
Elige el modo de juego (aventura o carrera), el vehículo que quieres pilotar (buggy, overcratf o avioneta), el número de jugadores, hasta 4, y sal a por todas en cualquiera de los 20 circuitos de este increíble videojuego. Recuerda que sólo el ganador se enfrentará a los peligrosos enemigos de final de cada fase.
Además podrás guardar todas las partidas en el Controler Pak y sentir toda la emoción de las carreras gracias al Rumble Pak.
4 Jugadores
START
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.
www.nintendo.es



criaturas VELOCES

Diddy Kong Racing



SUPER information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE

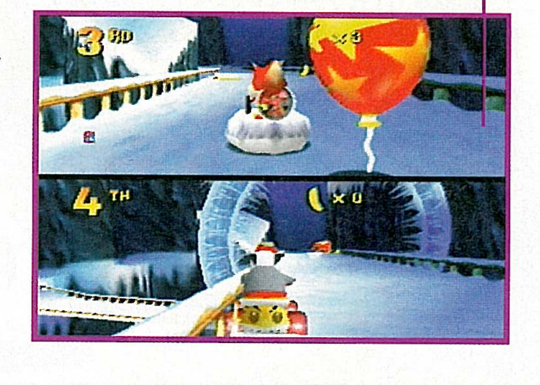
La pregunta más importante que debemos hacernos a la hora de valorar este **Diddy Kong Racing** es si verdaderamente resulta mejor juego que Mario Kart 64. Bueno, la solución a tal enigma es ciertamente complicada, aunque nuestra conclusión es que ambos pueden coexistir sin ningún problema, o lo que es lo mismo, que poseer uno de los dos títulos no significa que debamos renunciar al otro. **DKR** cuenta con importantes novedades que en MK64 se echaban de menos. Por ejemplo, los distintos personajes y vehículos son elementos 3D que se integran a la perfección en el escenario, mientras que en MK64 eran simples *sprites*. Además se ha optado por utilizar un modo de pantalla con una resolución de 640x480 *pixels*, un modo gráfico que permite un mayor factor de detalle pero que pasa factura con una pequeña pérdida de suavidad que, en ningún caso, resulta molesta. De todas formas, el aspecto más destacable de **DKR** se encuentra en los diferentes modos de juego, con mención especial para el modo aventura. En éste habrá que completar cuatro mundos con cuatro circuitos cada uno, aunque también será necesario completar ciertas pruebas de habilidad, competiciones con el genio, enemigos finales y un largo abanico



Los modos de varios jugadores sólo se pueden hacer efectivos en las carreras únicas, y no en el más interesante modo aventura. De todas formas, y gracias a uno de los códigos que RARE ha incluido, es posible jugar este modo a 2 jugadores. Para más información id al libro de trucos.



Cada mundo de Diddy Kong Racing cuenta con un jefe final al que habrá que doblegar en dos ocasiones. Por cierto, son un poco tramposillos, ya que además de salir antes, nos bombardearán con mil y una artimañas.



DIDDY KONG RACING

CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-4
Vehículos	3
Circuitos	20
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)

Vehículos

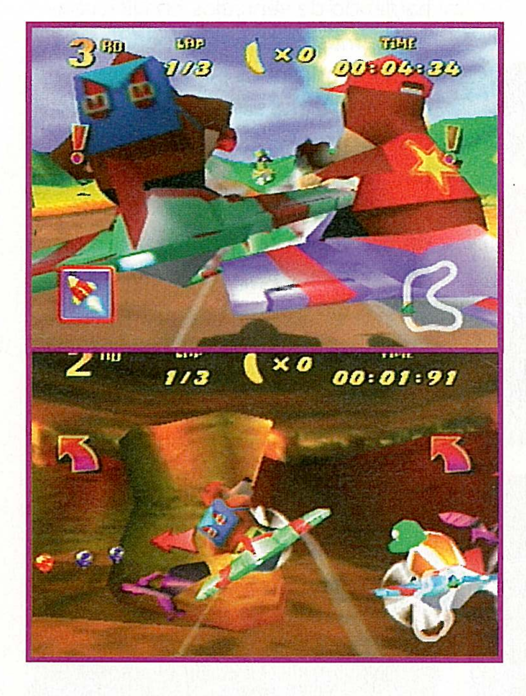




Una de las principales novedades de **Diddy Kong Racing** es la posibilidad de elegir entre tres vehículos muy diferentes. El *Hovercraft*, el avión y el Kart. De todas formas, en el modo aventura será necesario competir con el vehículo que especifique el propio ordenador.







de posibilidades que alargarán la vida del juego considerablemente. Por si esto fuera poco, a los modos *Time Attack* y campeonato hay que sumarle la posibilidad de juego de hasta cuatro jugadores simultáneos, una opción ya tradicional pero que en **DKR** alcanza su máxima expresión. Gráficamente **DKR** resulta impresionante, con escenarios que nos asombrarán por su belleza y colorido. Las distintas localizaciones están repletas de elementos «vivos» que dotan de cierto dinamismo a los circuitos, como el dinosaurio de «*Dinosaur Domain*», que se encargará de



GRAFICOS 95

La estupenda definición de los gráficos se consigue gracias al modo de pantalla de 640 x 480 pixels. Algunos escenarios, como los de Sherbet Island, son para quedarse embobados. Los personajes también son modelos 3D.

MUSICA 96

Genial, genial y genial. Es un auténtico placer introducir la clave JUKEBOX para acceder al test de sonido. Solo allí conoceréis las excelentes melodías que ambientan Diddy Kong Racing. ¡Recordad que es sólo un cartucho!

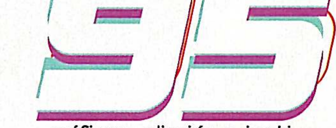
SONIDO FX 94

No es lo mejor de todo el juego, pero ha debido suponer el mismo esfuerzo para sus creadores. De otra forma no se explica el enorme número de efectos y digitalizaciones (muy simpáticas, por cierto) que aparecen.

JUGABILIDAD 95

Si hay algo que Rare sabe imprimir a sus juegos, eso es la jugabilidad. Incluso un título extraño como Blast Corps era tremendamente jugable. Diddy Kong Racing, por supuesto, no iba a ser la excepción.

GLOBAL



+ Gráficos, adicción y jugabilidad. Qué más pedir.

- En algunos casos (muy pocos) se vuelve bastante brusquete.





Mundos DKR

Diddy Kong Racing está compuesto (en principio) por cuatro mundos diferentes. *Dino Domain, Snowflake Mountain, Sherbet Island* y *Dragon Forest*. Para acceder a esos mundos es necesario llevar un determinado número de globos, que a su vez conseguiremos ganando las diferentes carreras de cada nievl.







Los globos de colores proporcionan diferentes armas que se pueden utilizar contra lo demás corredores. Misiles dirigidos, aceite...

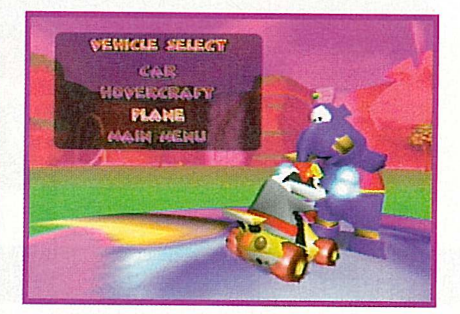
aplastar nuestro preciado vehículo sin la menor de las contemplaciones. Y hablando de vehículos, en **DKR** controlaremos hasta tres, dependiendo de las condiciones del circuito. El *HoverCraft*, una especie de Kart y, el más sorprendente de todos, el avión (impresionante el efecto del humillo de las alas). Si superamos todas las pruebas que se proponen en los niveles, podremos disputar la carrera con el vehículo que más nos guste, aunque siempre dentro de unas normas (el kart no puede ir por el río de lava). El hecho de que el modo de pantalla utilizado sea de alta resolución, permi-

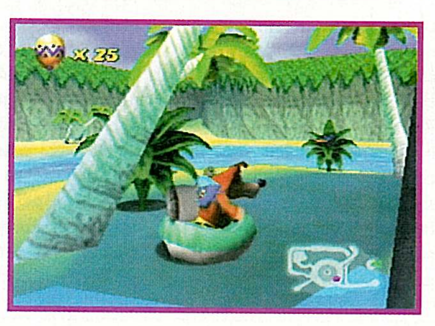


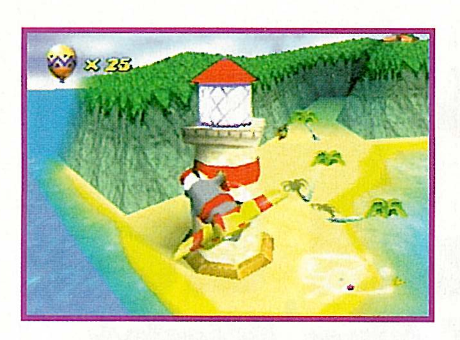
El malvado Wizpig

El malo de la película, Wizpig, se nos reserva para lo mejor del juego. Una carrera cara a cara que solo podremos ganar si lo hacemos todo perfecto. Después comenzarán las agradables sorpresas en forma de códigos.













El buen Genio

Además de darnos los pertinentes globos cada vez que ganemos una carrera, nos someterá a varias pruebas para comprobar que no pierde el tiempo con nosotros. También nos cambiará el vehículo por el que deseemos (algo muy necesario para acceder a ciertos lugares).

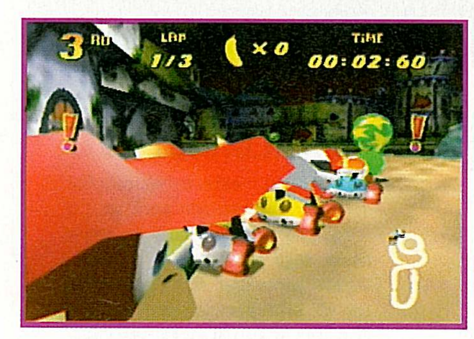




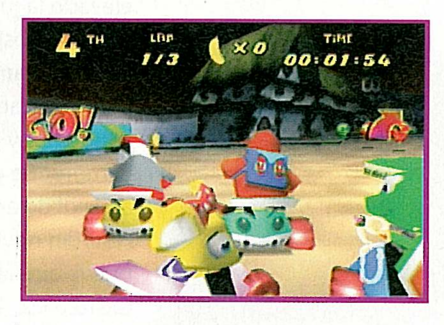


VALORACION

- Lo primero que te diremos es que, si ya tienes Mario Kart 64, comprate este Diddy Kong Racing. Si por el contrario vas a hacerte con este gran juego de Rare, no desperdicies la oportunidad de jugar también con Mario Kart 64.
- Diddy Kong Racing es un juego que nos cautivará por su adicción, muchos modos de juego y eterno desarrollo. Cuando acabemos con él será momento de introducir los muchos códigos secretos que existen en el juego.



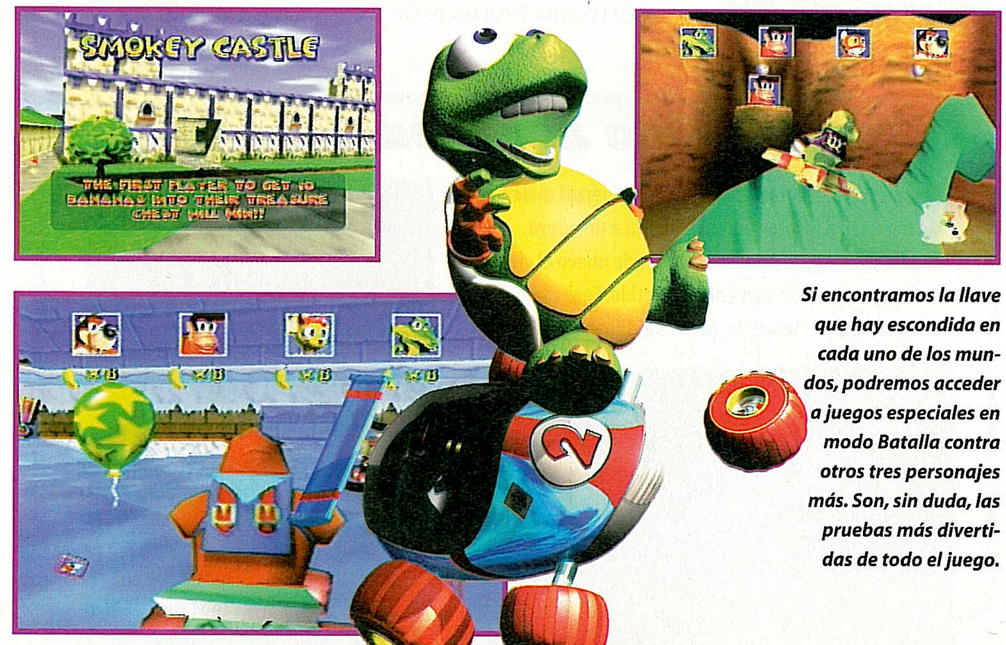






te unos resultados excepcionales, que mantienen un perfecto nivel de detalle incluso en la lejanía de la vista. La complejidad de **DKR** se pone de manifiesto cuando uno comprueba que el número de melodías que RARE ha «empaquetado» en el cartucho se marcha hasta el casi medio centenar, con partituras alegres que dotan de un aire lúdico-festivo al juego y que, además, nos incitan a jugar con **DKR** hasta las últimas consecuencias. En resumen, MARIO KART 64 es una maravilla, pero **DIDDY KONG RACING**, por sus gráficos, varios vehículos, modos de juego, duración y, por encima de todo, jugabilidad, se merece un puesto de honor en la lista de los mejores de ***NINTENDO 64***. RARE (¡que raro!) nos ha vuelto a maravillar.

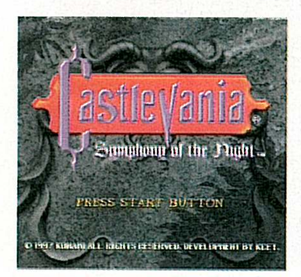
J. C. MAYERICK



Si encontramos la llave que hay escondida en cada uno de los mundos, podremos acceder a juegos especiales en modo Batalla contra otros tres personajes más. Son, sin duda, las pruebas más divertidas de todo el juego.

Cuando cae LA NOCHE

Castlevania Symphony of the Night



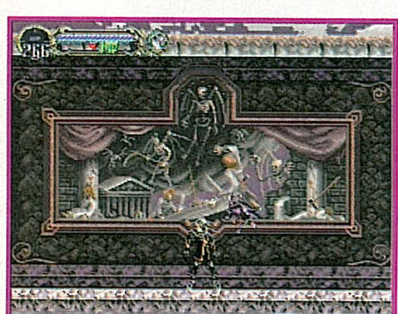
Desde que CASTLEVANIA hiciera su aparición a mediados de la **década** pasada no ha cesado de captar **acólitos** en todo el mundo. Quizá ésta sea tu última oportunidad de compartir tus noches con esta **saga** en su formato clásico 2D.

Si realmente éste es el final del estilo marcado durante más de una década por la factoría KONAMI, no lo podían haber hecho mejor y de una forma más rotunda. Y digo esto porque ante las imágenes que estamos viendo hasta el momento de la versión de ***NINTENDO 64***, yo me quedo sin ninguna duda con la impresionante entrega para ***PLAYSTATION***. No sólo porque suponga el culmen del estilo barroco y preciosista de toda la saga, sino porque las claras influencias de SUPER METROID han elevado la jugabilidad hasta unos límites insospechados. El mapa, que se irá ampliando según vayamos avanzando por las más de 1880 salas y habitaciones que comprende el castillo, y el amplio arsenal de armas y otros objetos resultan novedosos otorgando un nuevo aire al esquema clásico de CASTLEVANIA. El protagonista de este **CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT**, Alucard, tras su debut en CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE, contará con puntos de experiencia, algo a tener muy en cuenta en los enfrentamientos contra los jefes finales. Otra cosa que mantiene el espíritu de entregas anteriores son los



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

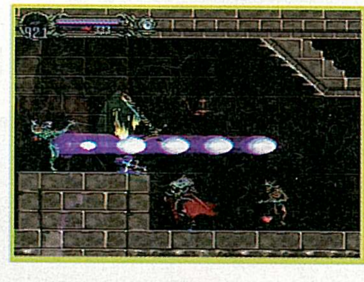


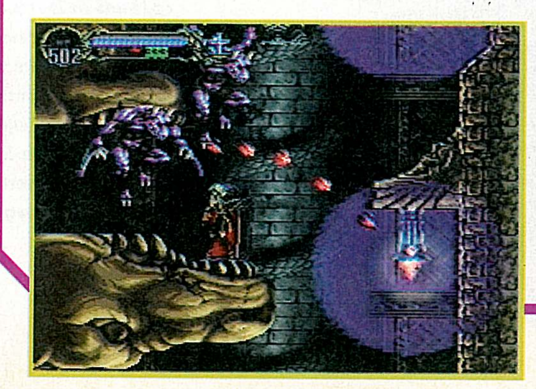
VALORACION

- magistral. este es el calificativo más apropiado para un juego que aglutina todo lo mejor de la saga CASTLEVANIA, y que además aprovecha el potencial de los 32 bits para ofrecernos unos gráficos y melodías de ensueño.
- esperemos que KONAMI vuelva a demostrar que, a pesar de estar dominados por la fiebre de las 3D, aún se pueden ofrecer obras de arte en el entorno bidimensional sin que tengan que envidiar nada a los juegos vectoriales.

El mundo al revés

El dramático enfrentamiento contra las fuerzas maléficas que dominan a Richter, abren la puerta a un nuevo mundo. En él, Alucard deberá recorrer de nuevo el viejo castillo que ahora se encuentra invertido. Será como empezar desde el principio, pero más difícil.







CASTLEVANIA S. OF THE NIGH

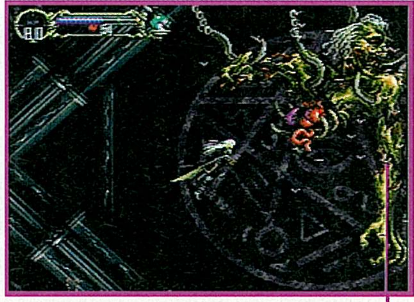
AVENTURA/PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	2 CASTILLOS
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

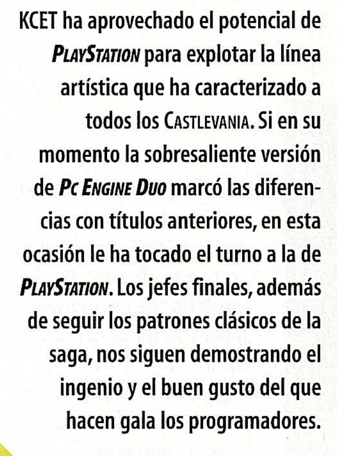
La magia de Konami C. E. T.







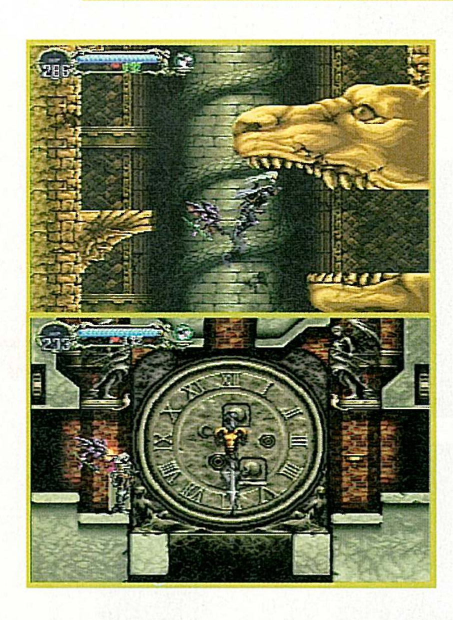
Debido al tipo de sistema de juego que posee ***CASTLEVANIA SOTN****, en los enfrentamientos con los jefes finales será conveniente llegar sobrado de puntos de experiencia si no queréis sufrir de lo lindo.*



KCET ha aprovechado el potencial de *PLAYSTATION* para explotar la línea artística que ha caracterizado a todos los CASTLEVANIA. Si en su momento la sobresaliente versión de *PC ENGINE DUO* marcó las diferencias con títulos anteriores, en esta ocasión le ha tocado el turno a la de *PLAYSTATION*. Los jefes finales, además de seguir los patrones clásicos de la saga, nos siguen demostrando el ingenio y el buen gusto del que hacen gala los programadores.







habitáculos secretos, que en esta ocasión no bastará con golpear las paredes y suelos para acceder a ellos. Ahora será necesario equiparse con los *items* adecuados, o realizar determinadas acciones en una secuencia correcta. Pero esto no basta para explicar el éxito alcanzado por este título en tierras niponas y **Estados Unidos**. El ambiente que despide el juego, ideal para las noches de invierno, se ha plasmado con todo tipo de detalles en uno de los apartados



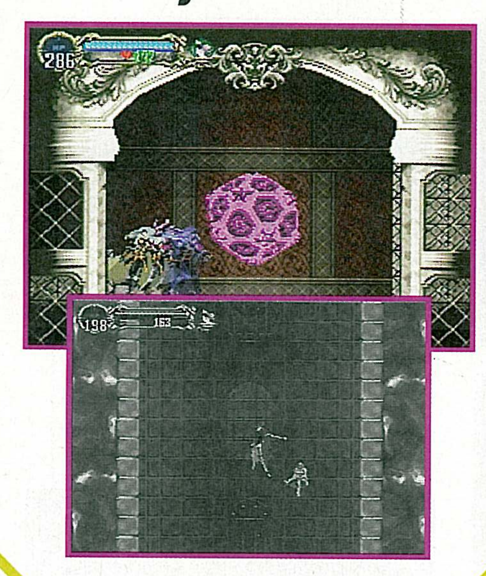


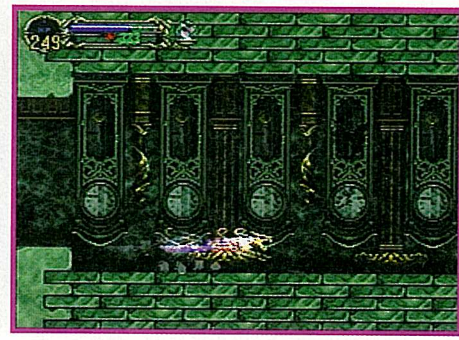


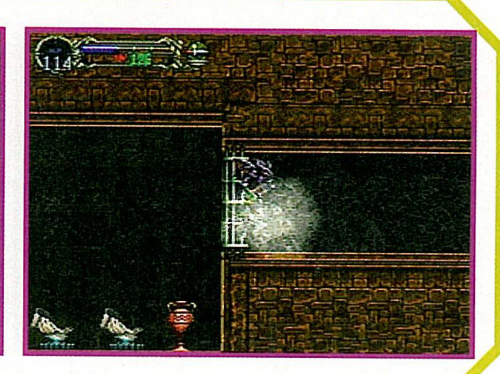
MARIA A lo largo del juego te dará valiosas pistas e imprescindibles objetos, como las Holy Glasses, que te permitirán ver al ser que domina la voluntad de Richter en el primer enfrentamiento final del juego.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	95	92	94	94
Impresionante despliegue de originalidad y efectos gráficos, como la niebla o los múltiples efectos de luz que alegran todas las estancias y salas del castillo. Mención especial para los jefes finales.	La banda sonora del juego resulta tan completa y de una calidad tan sorprendente que merece la pena adquirirla para amenizar las tardes invernales. La impresionante balada que acompaña el final te dejará sin palabras.	Los efectos sonoros se encuentran al mismo nivel que el resto de apartados del juego. Las digitalizaciones consiguen hacer aún más real el ambiente barroco que se respira en el tétrico castillo de Drácula.	Las influencias de SUPER METROID se conjuntan con el esquema clásico de CASTLEVANIA para dar forma al título más completo, en cuanto a jugabilidad se refiere, de toda la saga. Divertido, entretenido... simplemente genial.	+ Los gráficos, las melodías y la indiscutible jugabilidad. − Que aún no haya noticias de una secuela.

Transformaciones

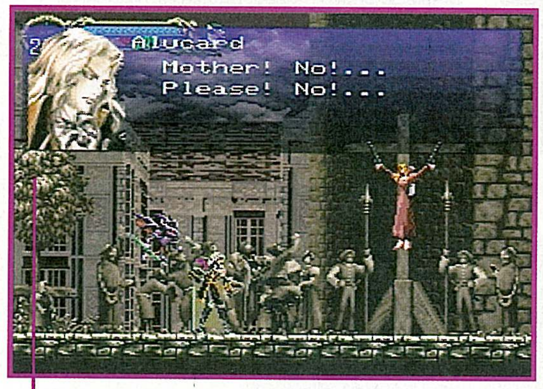








Una vez que Alucard ha conseguido vencer al espíritu que poseía a Richter, podrá acceder a esta pantalla. A través de este teletransportador será capaz de ir del castillo normal al castillo invertido sin ningún tipo de problema. Ideal para completar tu porcentaje.



No importa el tamaño de los seres ni el número de elementos en pantalla, todo se mueve a las mil maravillas.

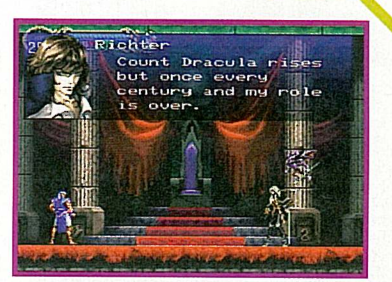
gráficos más soberbios de todos los tiempos que, por supuesto, se ve complementado con impecables melodías orquestales. La composición del *Coliseum* es realmente antológica, con unas guitarras alucinantes, igual que la canción del final *I am the Wind*, una auténtica pasada.

En resumen, **Castlevania Symphony Of The Night** es uno de esos juegos que aparecen cada mucho tiempo, una joya imprescindible para cualquier coleccionista amante de la saga, y para todos aquellos que buscan nuevas sensaciones en estas fechas navideñas.

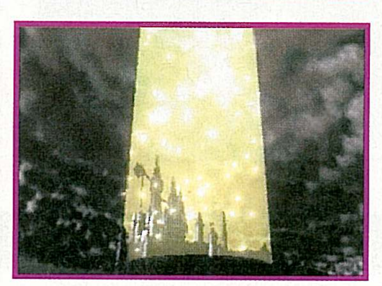
R. DREAMER

Epílogos

Hasta un total de cuatro finales diferentes esconde *Castlevania SOTN*. Los dos primeros en el castillo inicial dependiendo de si llevas las Holy Glasses en la lucha con Richter. El último final sólo estará al alcance de aquellos que hayan completado al menos un 200% del juego cuando se enfrenten a Drácula.









*Los seguidores más fieles de la saga podrán disfrutar con el pequeño guiño a la versión de **PC Engine Duo** que sirve de prólogo al último capítulo de Castlevania.*



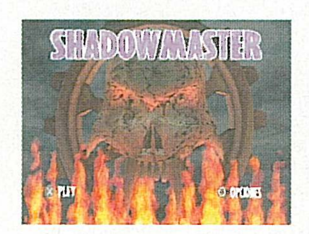




"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Psygnosis, the Psygnosis logo and Formula 1 are trade marks or registered trade marks ©1990-7 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Shadowmaster

Para otro PUBLICO



La ***elegancia***, por desgracia, no es uno de los apartados que solemos puntuar en un ***videojuego*** y es que, en muchas ocasiones, se trata de un concepto demasiado ***subjetivo*** o un criterio personal.

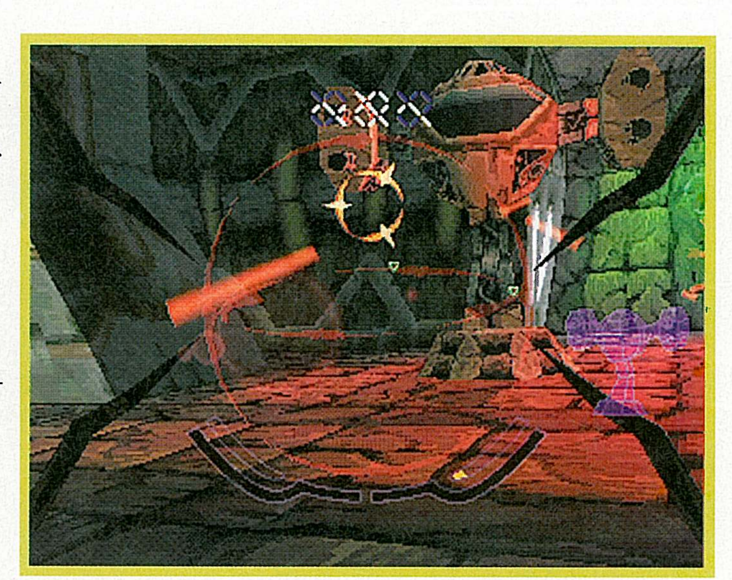
SUPER *Information*

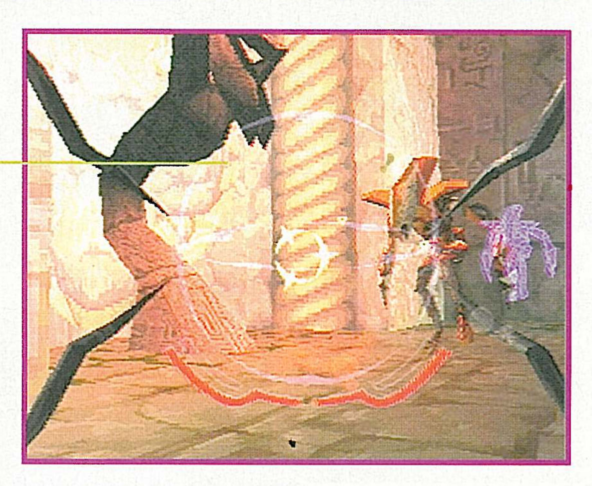
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	HAMMER





En el caso de de **SHADOWMASTER** no creemos que nadie tenga problemas para ver que hay una serie de elementos nada habituales en el género. También sospechamos que, tras tantos años de «rutina DOOM», el problema va a ser que alguien repare en tales excelencias, o que pueda valorarlas en su justa medida. Si hablamos de técnica, velocidad y suavidad en movimientos o giros, este juego de PSYGNOSIS puede competir sin ningún problema con el mejor de esta consola, DISRUPTOR. Viendo esta maravilla sin ralentizaciones ni fallos de ningún tipo, cuesta creer que TENKA pertenezca a la misma compañía. La ambientación, aunque tétrica en la mayoría de los escenarios, es todo un alarde de buen gusto en el que se emplean todo tipo de texturas, formas y juegos de luces. Aún mejor son sus enemi-







*En esta imagen podéis apreciar sólo una pequeña muestra del peculiar y preciosista estilo gráfico de **SHADOWMASTER**. Todos sus niveles tienen siempre algún detalle de buen gusto.*



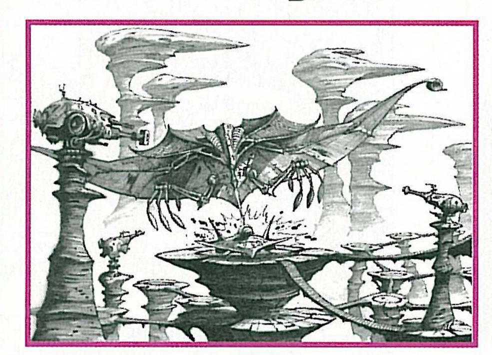


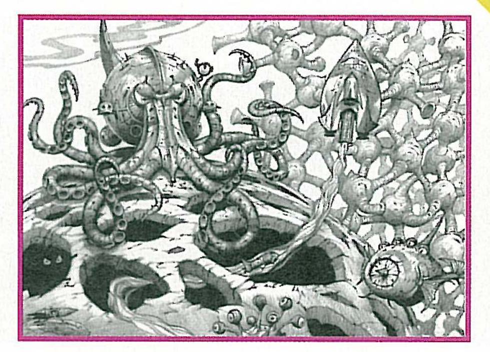
SHADOWMASTER

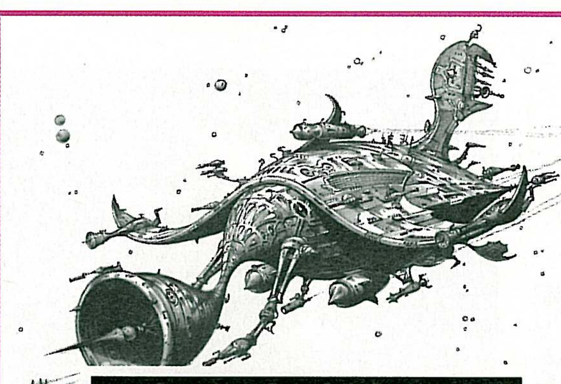
SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	19
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card

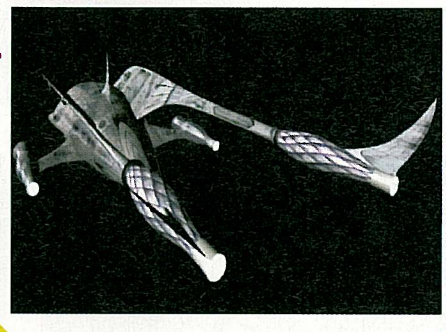
La magia de un genio







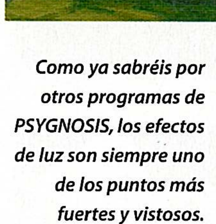
El diseño gráfico de **Shadowmaster** ha corrido a cargo de **Rodney Matthews**, uno de los ilustradores y dibujantes más cotizados del mundo. En este recuadro podéis ver algunos de los bocetos originales que sirvieron de base a los grafistas de PSYGNOSIS para recrear ese ambiente tan especial y casi indescriptible del juego. Cada uno de los escenarios y personajes es el fruto de muchísimas horas de trabajo. Abajo podéis ver una renderización de uno de ellos.



VALORACION

Hay ocasiones en que después de ver un programa y comprobar que todo está bien, a uno le queda la sensación de que, a pesar de su gran calidad, el juego no va a encontrar tanto éxito como merecería. Pues algo así sentimos con SHADOWMASTER, un título con una realización exquisita y un grado de perfección en muchas materias sólo al alcance de los más grandes. Aún con todo esto, los paladares del género están acostumbrados al plato típico, DOOM o similares, y puede que este caviar no colme su apetito sangriento.









Como ya sabréis por otros programas de PSYGNOSIS, los efectos de luz son siempre uno de los puntos más fuertes y vistosos.

gos, que nada tienen que ver con los típicos engendros de otros títulos y que compiten entre ellos en originalidad y complejidad en el diseño. Esas bestias, tan espectaculares como barrocas, con la maestría en los efectos de luces tantas veces demostrada por PSYGNOSIS, hacen de cada paraje un auténtico recreo para los ojos.

En cuanto a su jugabilidad, **Shadow Master** tiene ritmo en la acción, una buena estructura en el mapeado de las fases y un desarrollo en las misiones bastante atractivo. Una de las cosas que llaman mucho la atención es el enorme número de enemigos

GRAFICOS 94

su calidad gráfica y técnica le colocan entre los mejores, aunque es posible que para muchos carezca del carisma y la garra de clásicos como DOOM. Los movimientos, los enemigos y los juegos de luces, sensacionales.

MUSICA 90

unas cuantas melodías marca de la casa PSYGNOSIS, aunque sin alcanzar el nivel de títulos como WIPE OUT o DESTRUCTION DERBY. van bastante bien para el desarrollo del juego y no cansan lo más mínimo por mucho que juguemos.

SONIDO FX 91

Muy buenos, variados y sin caer en la tentación de saturarnos con variantes de un mismo sonido como en muchos otros títulos del género. Los alaridos son geniales. Por un momento pensaréis que PUNISHER es un final boss.

JUGABILIDAD 92

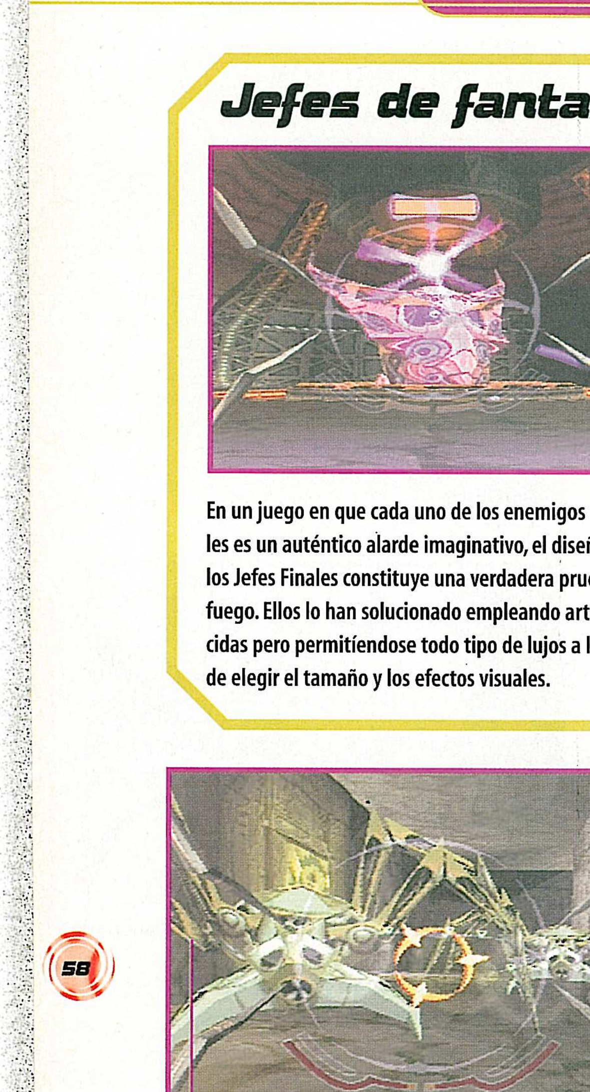
está muy bien planteado, y las fases poseen una estructura atractiva, pero puede resultar un tanto frío para los habituales del género. es un DOOM sin sangre y sin un ápice de salvajismo... es decir, un juego particular.

GLOBAL

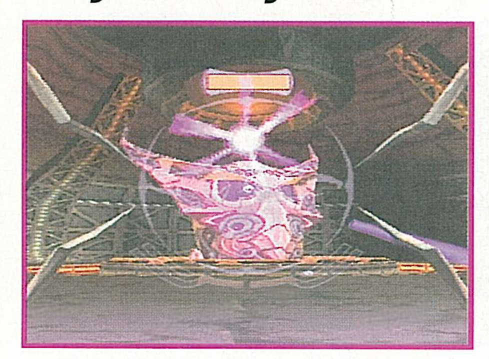


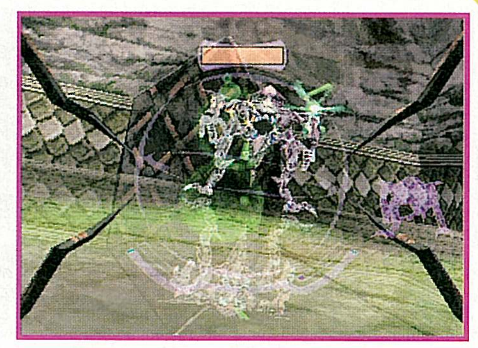
+ Todo el apartado gráfico y técnico.

− Es posible que no logre todo el reconocimiento que merece.



Jefes de fantasia

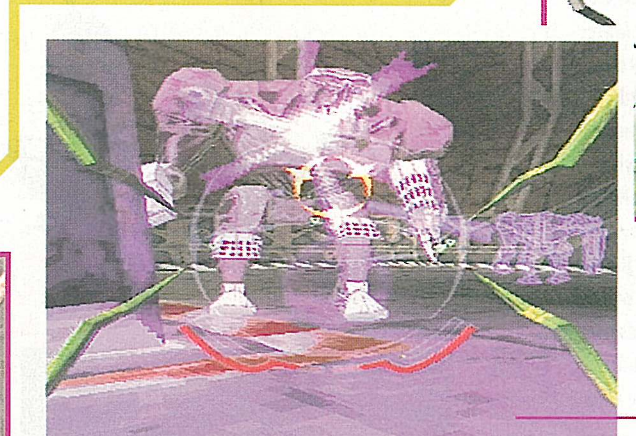




En un juego en que cada uno de los enemigos normales es un auténtico alarde imaginativo, el diseño de los Jefes Finales constituye una verdadera prueba de fuego. Ellos lo han solucionado empleando artes parecidas pero permitiéndose todo tipo de lujos a la hora de elegir el tamaño y los efectos visuales.







Acostumbrados a la «sopa fácil» de Doom y similares, es posible que mucha gente no aprecie el enorme trabajo de cada ambiente y enemigo.

No importa el tamaño de los seres ni el número de elementos en pantalla, todo se mueve a las mil maravillas.





que encontraremos a cada paso y la variedad de los mismos dentro de un mismo nivel. La dificultad está bien ajustada y el ritmo de juego es de los que no dejan mucho tiempo para respirar o pensar. Las reglas de oro son avanzar sin prisas para no encontrarnos rodeados por tropecientos mil enemigos, y no obsesionarse con recoger todos los *items* que sueltan los rivales al morir. Aunque son una ayuda para recuperar energía, también son una trampa que nos expondrá en muchas ocasiones a la artillería de las bestias o a activar trampas láser. Por suerte, y a diferencia con los últimos títulos, **SHADOWMASTER** sí cuenta con un poderoso y preciso movimiento de esquiva que nos sacará de muchos atolladeros.

En resumen, **SHADOWMASTER** es una exquisita variante, peculiar y súper cuidada en su diseño, del clásico *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva. Todo lo visto en el juego posee gran estilo y sus movimientos deberían tomarse como modelo para este tipo de programas. El único problema que le encontramos es que tanta particularidad y elegancia pueden no gustar a aquellos acostumbrados a las sangrientas y salvajes maneras de clásicos como DOOM o similares. Sería injusto... pero no es la primera vez que lo comercial cierra el paso a lo brillante.

DE LUCAR



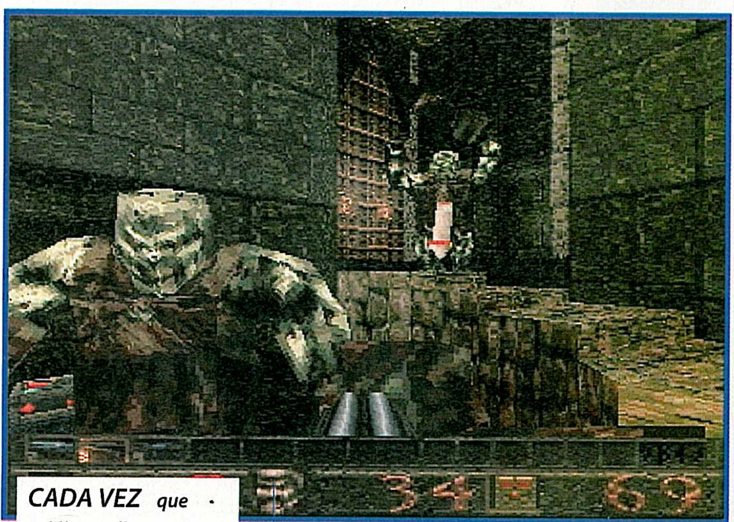
Rodney Matthews, el ilustrador del juego, es un reconocidísimo autor de portadas de discos y posters. Esperemos que esta experiencia en el mundo del videojuego no sea la última.



Peligro:
Animales sueltos.
CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK
MÁS ENLOQUECIDO QUE NUNCA.
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
PlayStation
Todo el PODER ○□△X en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
SONY
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
Cortex Strikes Back TM & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

El que FALTABA

Quake



Poco a poco hemos visto como han ido desfilando por nuestras *consolas* los grandes *clásicos* de este popular género en *PC*. Ahora le ha llegado el turno a QUAKE, uno de los últimos en llegar y uno de los más *celebrados* por la crítica y el público.

CADA VEZ que cojáis una llave o un item importante, deberéis vigilar muy bien vuestras espaldas. Si os cazan por ambos lados tendréis tantas posibilidades de sobrevivir como el Sporting de Gijón de alcanzar el título de Campeón de Invierno. En ambos casos, lo único que se puede hacer ya es rezar todo lo que sepáis.



Aunque parezca uno de los tres tenores terminando un aria, se trata de un ser la mar de peligroso en la media y corta distancia. Sus descargas eléctricas son mortales.



Corría el año 96 cuando QUAKE empezó a revelarse como una de las grandes alternativas a DOOM o DUKE NUKEM 3D. Con una filosofía de juego bastante similar pero con un planteamiento gráfico bastante distinto, QUAKE nos mostraba otro rostro bien distinto del infierno. Los escenarios eran parecidos a los de algunos episodios de DOOM, pero los personajes, formados por polígonos y con unas texturas realmente asombrosas, nada tenían que ver con lo visto hasta la fecha. En cuanto a la acción y los mapeados, pocos podían hacer sombra a su realismo y espectacularidad, y en lo referente los escenarios, su complejidad estructural y macabro diseño podían volver tarumba al más pintado. Pues bien, QUAKE para *SATURN* ha sabido respetar aquel espíritu, aunque



VALORACION

Aunque últimamente la oferta de títulos en este género ha aumentado de manera considerable, no creemos que QUAKE tenga muchos problemas para instalarse entre los mejores de SATURN. En su salto de PC a consola no ha perdido nada de su encanto y sigue siendo todo un ejemplo de jugabilidad y complejidad escénica.

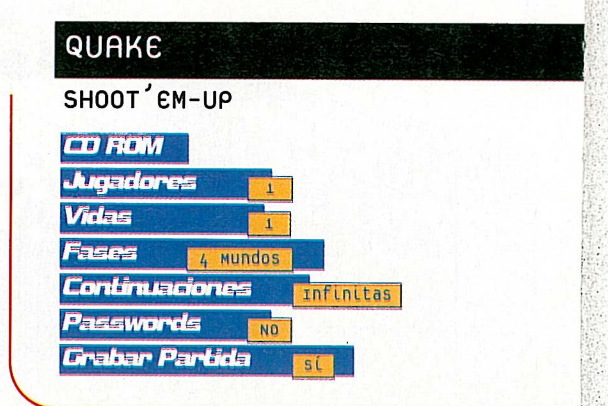






SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA-ID
PROGRAMADOR	LOBOTOMY

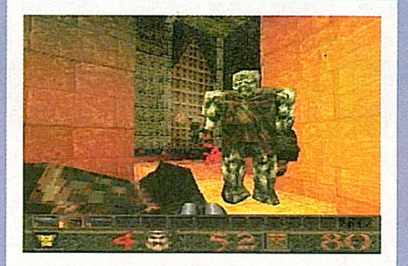


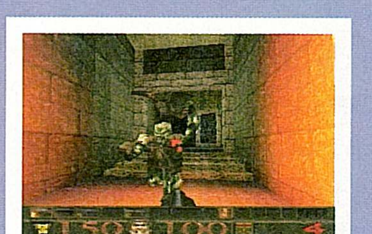
QUAKE

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	4 mundos
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ









Luces... Acción!

Cada vez que apretéis el gatillo o explote algo, contemplaréis un auténtico espectáculo de luces bañando cada elemento y texturas del escenario. El dominio que tiene LOBOTOMY sobre estos efectos, como ya vimos en el gran EXHUMED, es casi tan perfecto como el que tiene PSYGNOSIS en muchos juegos de *PLAYSTATION*.



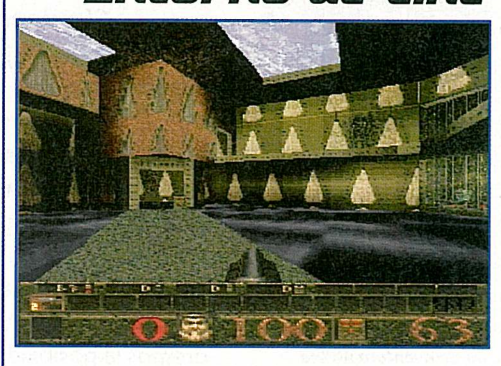
Una nota de humor de los chicos de LOBOTOMY. Su sello aparece estampado en la puerta de una letrina.

LOBOTOMY se ha desmarcado de la tónica habitual de las conversiones y ha creado su propio **QUAKE** con unos escenarios totalmente exclusivos para esta entrega de ***SATURN***, y el resultado no desentona de lo que conocimos en su día en ***PC***. Por compararlo con algo de la oferta de ***SATURN***, se encuentra casi al nivel de **EXHUMED** (es decir, del mejor), aunque a nivel gráfico resulte un poco menos variado. Por lo demás, una velocidad correcta, buenos movimientos, un gran dominio de las texturas y una enorme diversidad de enemigos son suficientes elementos para otorgarle una nota sobresaliente en el apartado gráfico. Respecto a su jugabilidad, nada que objetar. Muchos niveles con un diseño complejo y sofisticado en los que no cuesta nada perderse, acción constante y dificultad exigente, garantizan el entretenimiento de los aficionados a este tipo de programas. Se nota que detrás de **QUAKE** hay un gran equipo de programación.

DE LUCAR



Entorno de cine



El hecho de haber creado una versión exclusiva para *SATURN* es sólo una muestra del buen hacer de LOBOTOMY. Ese detalle, nada habitual, está encima apoyado en un grandísimo trabajo gráfico en la ambientación y decoración de los escenarios. Todo derrocha buen gusto y, si os fijáis en las texturas, comprobaréis el enorme esfuerzo realizado para no repetirse. Ojalá cunda este ejemplo de profesionalidad.

GRAFICOS — 93

Basándose en la versión de PC pero dando muestra de sus ganas de agradarnos, los programadores han optado por recrear su propio mundo QUAKE. El resultado: originalidad, espectáculo de luces y preciosismo en las texturas.

MUSICA — 85

Son un tanto peculiares pero acompañan bastante bien a la acción y se puede escuchar. Hemos conocido mejores bandas sonoras, más tétricas y misteriosas pero crean una atmósfera de inquietud bastante correcta.

SONIDO FX — 85

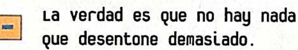
Están bien, aunque no son tan potentes como los de otros títulos de este género. Hay que tener muy en cuenta que en juegos de esta índole son realmente fundamentales para saber por donde van los tiros (chiste fácil).

JUGABILIDAD — 92

Mantiene todo el espíritu, crudeza y jugabilidad de la versión de PC. Es largo, durillo y tan potente que ningún aficionado al género debería prescindir de él. Todo un reto para los amantes de los shoot´em-up.

GLOBAL





\+ Muchas innovaciones respecto a la versión de PC.

\- La verdad es que no hay nada que desentone demasiado.

un BOMBON explosivo

Bomberman 64



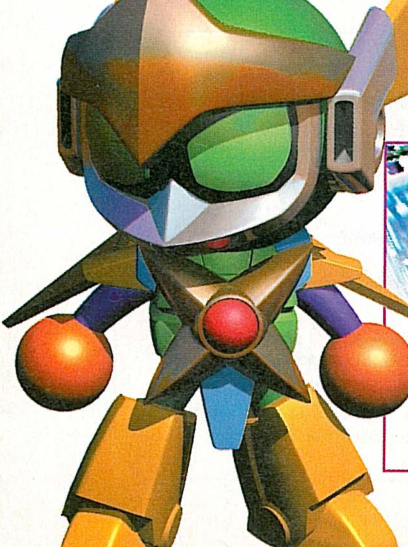
La **enésima** entrega de la saga BOMBEMAN aprovecha los **avances** tecnológicos que ofrece **NINTENDO 64** mostrando un entorno **3D** inédito en la saga. El modo *multiplayer* sigue siendo lo mejor.





JUGABILIDAD *Esta es la palabra que mejor define a un BOMBERMAN (DYNABLASTERS para los veteranos). El que el modo aventura no sea demasiado brillante es algo que los que conocemos la saga no nos importa. Es un juego para compartir.*

Siguiendo con la política de reeditar viejos éxitos en ***NINTENDO 64***, pero con un lavado de cara acorde con lo que ofrecen las nuevas tecnologías, llega hasta nosotros **BOMBERMAN 64**. Lo más destacable del juego es, sin duda, el modo aventura, que incorpora un entorno totalmente tridimensional al más puro estilo S. MARIO 64. Incluso tendremos la posibilidad de acercar y alejar la vista o girarla 360 grados, de acuerdo con nuestras necesidades. Olvidados del viejo esquema de eliminar a todos los enemigos para que se nos abra una ventanita que nos permita pasar de fase. Ahora deberemos realizar diferentes misiones en cada uno de los cuatro *stages* que comprende cada nivel para poder avanzar. Sin embargo, el modo *multiplayer*, sin duda lo que ha





El buen humor es la tónica dominante del juego, tanto por diseño de personajes y escenarios como por sonidos.

SUPER information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	HUDSON SOFT
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT

BOMBERMAN 64

arcade

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	3
Fases	4
Continuaciones	3
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ



Final Bosses

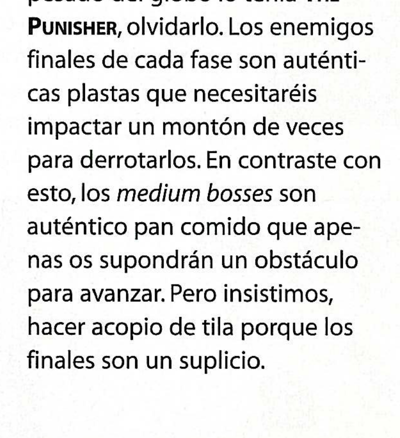
Si creíais que el título del más pesado del globo lo tenía **The Punisher**, olvidarlo. Los enemigos finales de cada fase son auténticas plastas que necesitaréis impactar un montón de veces para derrotarlos. En contraste con esto, los *medium bosses* son auténtico pan comido que apenas os supondrán un obstáculo para avanzar. Pero insistimos, hacer acopio de tila porque los finales son un suplicio.

Intro

En la línea habitual del mundo de Bomberman, las intros son simples, tanto gráfica como argumentalmente. Algo que no es nada determinante.











Fases

Cuatro distintas fases, enmarcadas en otros tantos entornos, componen el modo aventura de **Bomberman 64**. El efecto 3D es notable, con un aspecto en el que prima el sentido del humor, y con un desarrollo que combina la habilidad con la intuición. Así, en cada fase deberemos efectuar distintas misiones, que van desde encontrar distintos ladrillos, hasta perseguir a un diamante que se va colocando en distintos lugares de la fase, pasando por activación y desactivación de interruptores y muchas cosas más.









VALORACION

- si tenéis amigos con los que jugar, sumarle tres o cuatro puntos más al global del juego, porque os lo vais a pasar de miedo.
- si por el contrario vais a hacerlo en solitario, restar a dicha nota otros tantos puntos, porque aunque gráficamente es notable y es entretenido, el modo aventura se nos antoja un poco corto y soso.

GRAFICOS — 85

Aunque el entorno 3D ofrece un aspecto impecable, los gráficos siguen la línea de simplicidad de la saga. Los edificios y demás elementos de cada fase están muy bien concebidos y su realización muy lograda.

MUSICA — 83

La música no es de las de grabar en una cinta, pero sí que ofrece unas melodías rítmicas, especialmente en el modo de varios jugadores simultáneos, que reflejan fielmente el animoso espíritu del juego.

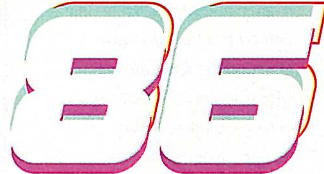
SONIDO FX — 84

Los lanzamientos de bombas, sus explosiones, los choques contra otros enemigos y demás efectillos están repletos del sentido del humor del juego. Un juego tan graciosete necesitaba sonidillos de similar factura.

JUGABILIDAD — 83

Aunque el modo aventura pueda cansar, lo que está claro es que hay pocas cosas tan divertidas como jugar con amigos a un Bomberman. Si no tenéis amigos con los que competir, el juego pierde muchos, muchísimos enteros.

GLOBAL

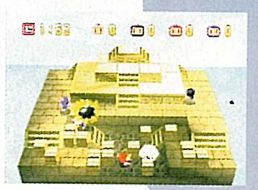


\+ el modo multiplayer es tan divertido como siempre.

\- como juego para un solo jugador deja bastante que desear.

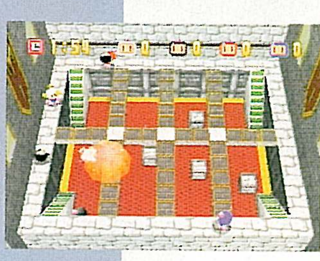
Multiplayer



Jugar a **Bomberman 64** con amigos es una experiencia increíblemente divertida, y que ofrece unos niveles de diversión y entretenimiento colosales. Como podéis ver por las pantallas, gráficamente no se aleja demasiado de la última entrega para ***Super Nintendo***, destacando la variedad de escenarios para zurrarnos a bombazo limpio. El entorno 3D dinámico del modo aventura se ha aparcado para ofrecernos una pantalla estática, sin scroll y con cierto grado de profundidad. De todas maneras insistimos, **Bomberman 64** es un juego para disfrutar en grupo, ya que al competir contra la máquina, aunque no está del todo mal, no se goza lo mismo que reventando al vecino del sexto.







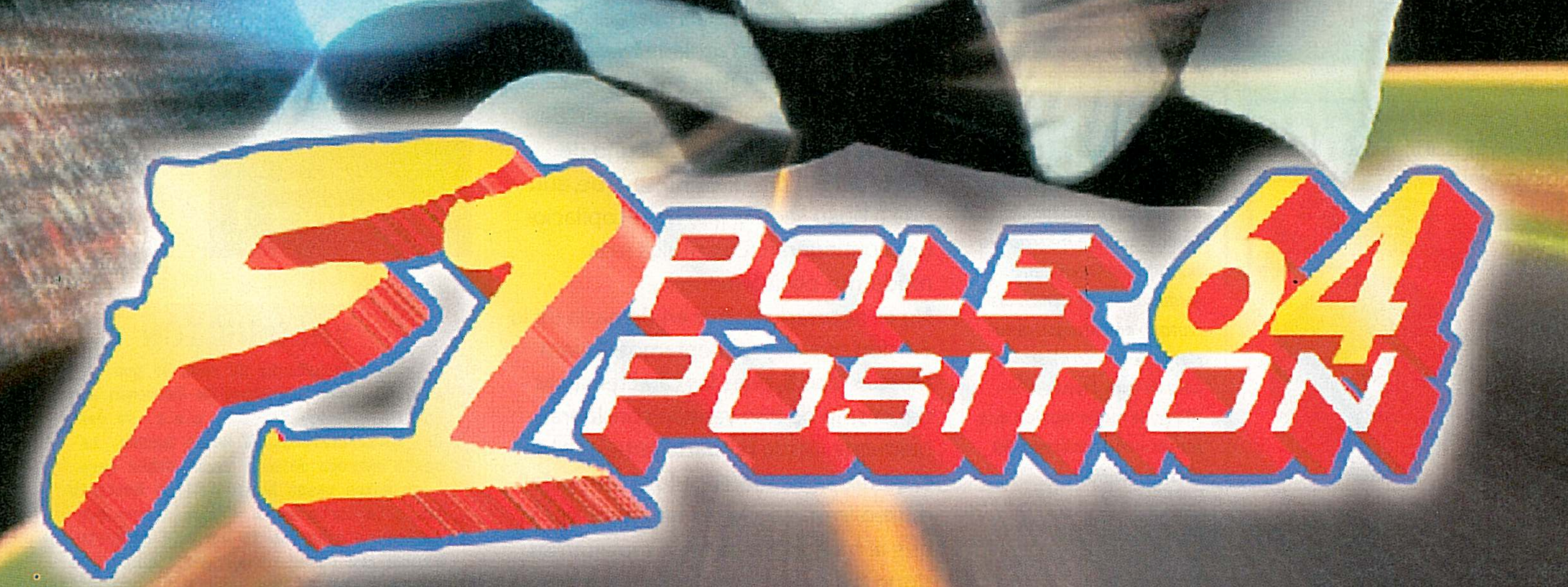

acuerdo con nuestras necesidades. Olvidaos del viejo esquema de eliminar a todos los enemigos para que se nos abra una ventanita que nos permita pasar de fase. Ahora deberemos realizar diferentes misiones en cada uno de los cuatro *stages* que comprende cada nivel para poder avanzar. Sin embargo, el modo *multiplayer*, sin duda lo que ha convertido en leyenda esta saga, apenas tiene diferencias con lo ya visto, conservando una perspectiva fija en 3D similar a la del último Bomberman de ***Super Nintendo***. Ya no nos montaremos en dinosaurios ni nada parecido, pero sí que será posible participar una vez muertos, estorbando a lo[illegible]



Tenemos disponibles varias perspectivas que iremos girando a nuestro antojo según la situación en la que nos encontremos.

VARIEDAD *El modo aventura está ambientado en diferentes localizaciones, y en cada una de ellas necesitaremos completar determinadas misiones, como seguir a un diamante que se nos irá colocando por distintas partes de la fase, encontrar switches que vacíen el foso de un castillo y poder así caminar por él, etc...*













El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1: F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y 30 pilotos del Grand Prix. El sonido real del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.







UBI SOFT S.A., Plaza de la Unión nº 1, 08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS (Barcelona) • Telf. (93) 544 15 00 • Fax. (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com.spain

El 5º no es la SORPRESA

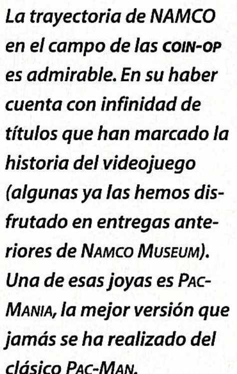
Namco Museum Vol. 5



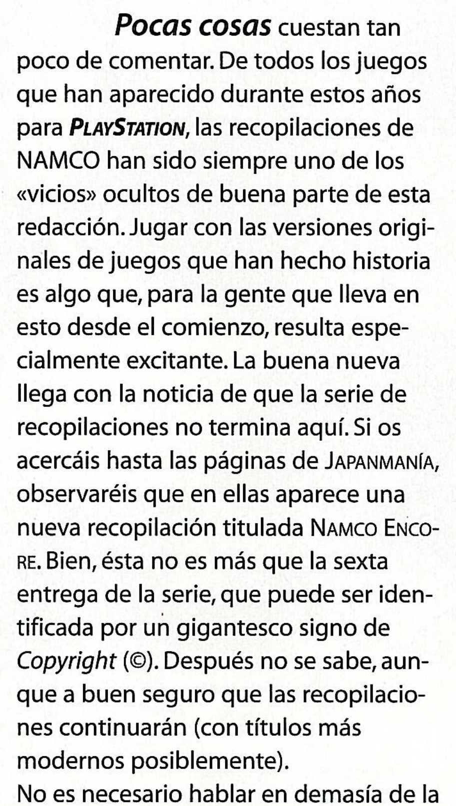
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

Pensábamos que con la quinta entrega de la ***saga*** ésta llegaría a su fin y, mira por donde, resulta que ***no es así***. Echad un vistazo a JAPANMANÍA.

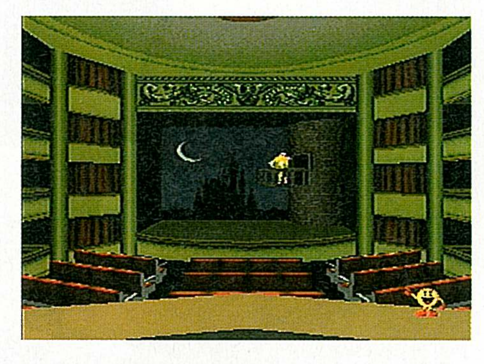


La trayectoria de NAMCO en el campo de las COIN-OP es admirable. En su haber cuenta con infinidad de títulos que han marcado la historia del videojuego (algunas ya las hemos disfrutado en entregas anteriores de NAMCO MUSEUM). Una de esas joyas es PAC-MANIA, la mejor versión que jamás se ha realizado del clásico PAC-MAN.



Pocas cosas cuestan tan poco de comentar. De todos los juegos que han aparecido durante estos años para ***PLAYSTATION***, las recopilaciones de NAMCO han sido siempre uno de los «vicios» ocultos de buena parte de esta redacción. Jugar con las versiones originales de juegos que han hecho historia es algo que, para la gente que lleva en esto desde el comienzo, resulta especialmente excitante. La buena nueva llega con la noticia de que la serie de recopilaciones no termina aquí. Si os acercáis hasta las páginas de JAPANMANÍA, observaréis que en ellas aparece una nueva recopilación titulada NAMCO ENCORE. Bien, ésta no es más que la sexta entrega de la serie, que puede ser identificada por un gigantesco signo de *Copyright* (©). Después no se sabe, aunque a buen seguro que las recopilaciones continuarán (con títulos más modernos posiblemente).

No es necesario hablar en demasía de la edición que hoy comentamos, **NAMCO MUSEUM VOL. 5**, pues las características del mismo no han variado considerablemente desde la cuarta entrega. Únicamente se ha modificado la forma del museo (como suele ser habitual), por lo que la manera en que nos moveremos sigue siendo la misma. Lo que sí han cambiado, obviamente, son los juegos que le acompañan, algunos de ellos verdaderas e irrepetibles joyas del video-

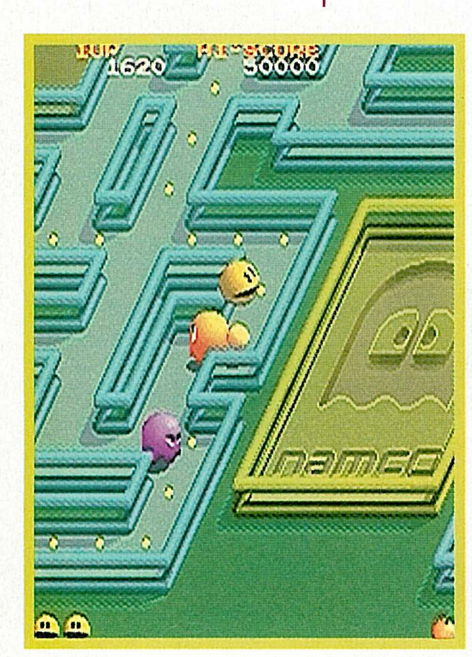




En el teatrillo que la gente de NAMCO ha montado podremos ver algunos gráficos y animaciones de los juegos.

VALORACION

- Lo más importante de todo es que las recopilaciones de NAMCO no terminan aquí. En breves meses (si SONY C.E.E. se decide), disfrutaremos de NAMCO ENCORE, la sexta entrega de esta inolvidable saga.
- En estos meses hemos hablado bastante sobre la serie NAMCO MUSEUM. Ahora que casi toca a su fin es hora de congratularnos por haber recuperado títulos que forman parte de la historia del videojuego. Desde aquí sólo nos queda pedir que el resto de compañías, como ya hace WILLIAMS, siga los pasos de NAMCO.



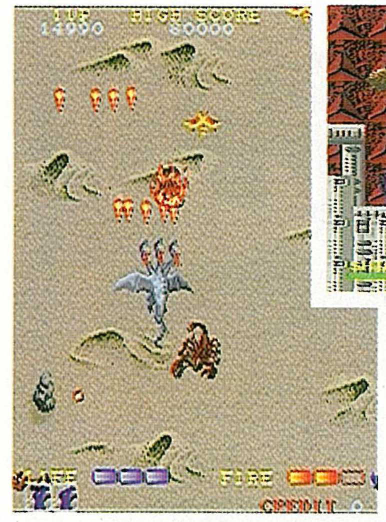


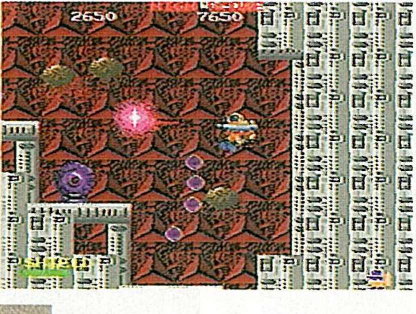


NAMCO MUSEUM VOL. 5

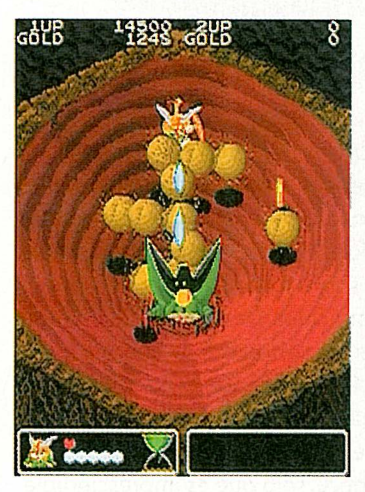
clásicos

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	variables
Fases	5 juegos
Continuaciones	variables
Passwords	no
Grabar Partida	memory card





GENIAL *Dragon Spirit (a la izquierda) es uno de los mejores shoot'em-up que se pueden encontrar. Arriba, Baraduke, juego extraño donde los haya.*







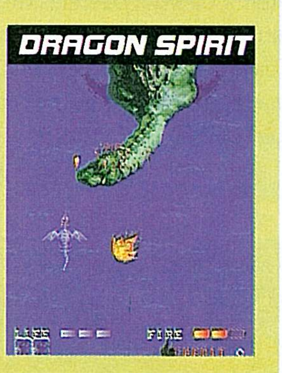
En el caso de Dragon Spirit, Pac-Mania y Legend of the Valkyrie, será posible elegir entre el modo de pantalla vertical u horizontal. En este último no disfrutaremos en su plenitud del juego, ya que perderemos mucho detalle en la imagen.

Juegos de todo tipo

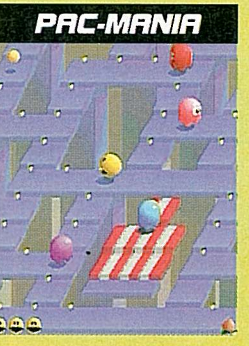
Son cinco los títulos que aparecen en la quinta entrega de la saga. Los más antiguos son Baraduke y Metro-Cross, del año 1985, aunque este último, desde luego, es infinitamente superior en cuanto a gráficos y jugabilidad. Del año 1986 nos encontramos con Legend of the Valkyrie, un estupendo *shoot'em-up* muy al estilo de clásicos como Ikari Warriors o Victory Road, aunque con ciertos alicientes que le hacen algo menos frenético. Los dos últimos, que datan del año 1987, son Dragon Spirit (cuya segunda parte, Dragon Saber, podremos ver en Namco Encore) y Pac-Mania, maravilla de las maravillas que disfrutaremos en su plenitud con el modo de pantalla vertical (al igual que Dragon Spirit y Legend of the Valkyrie).



BARADUKE



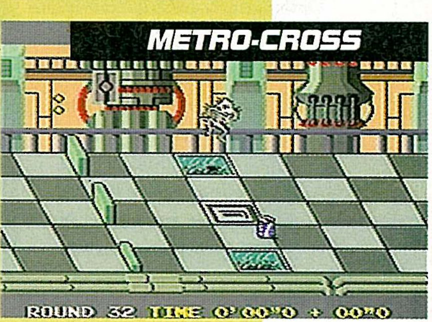
DRAGON SPIRIT



PAC-MANIA



LEGEND OF THE VALKYRIE



METRO-CROSS

GRAFICOS 89

La calidad gráfica de la quinta entrega demuestra la evolución lógica de las creaciones de Namco. Ahora, como ya ocurriera en el volumen 4, existen efectos gráficos como el scaling y las rotaciones.

MUSICA 90

No hemos tenido la posibilidad de realizar un «careo» entre las vesiones originales y las de esta recopilación. Lo que sí os podemos asegurar es que la calidad de las músicas es genial, con versiones nuevas incluidas.

SONIDO FX 89

Pocos peros se le puede poner a un software que se dedica a emular el hardware de hace más de diez años. Únicamente podemos calificar la calidad de su emulación, y desde este punto de vista, nada se debe objetar.

JUGABILIDAD 93

La jugabilidad varía dependiendo los juegos que incluye cada recopilación. En esta ocasión hay títulos tan adictivos como Dragon Spirit, Metro-Cross o, sobre todo, Pac-Mania. Con semejante elenco ¿qué podemos esperar?

GLOBAL



91

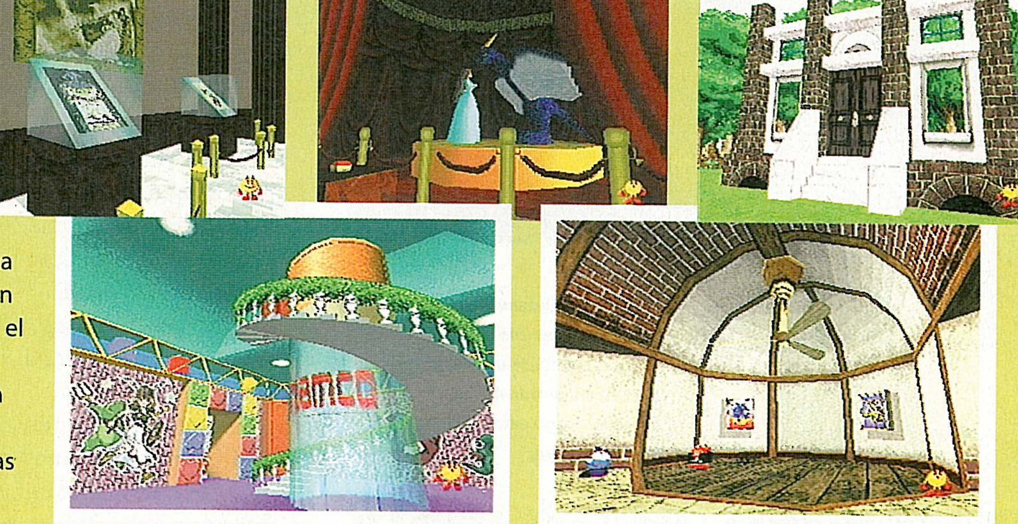


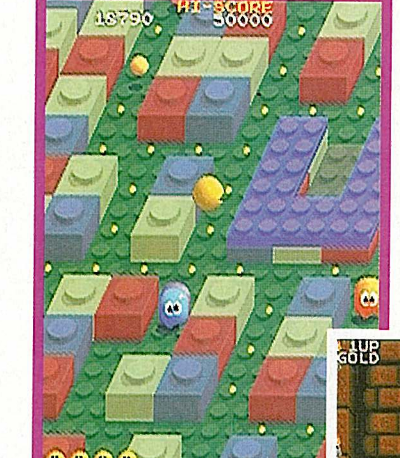
+ Cinco alucinantes juegos por el precio de uno.

- Que se nos estropee la TV con el modo de pantalla vertical.

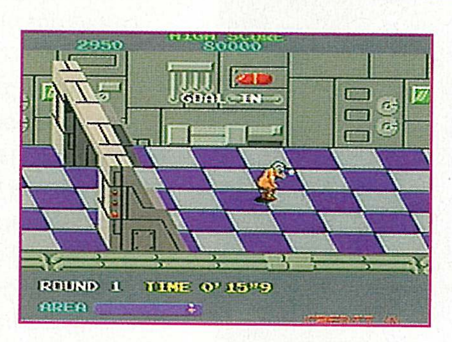
Museo

El museo cambia con cada nueva entrega y, por lo que hemos podido comprobar, lo hace a mejor. En esta ocasión está dividido en tres plantas a las que se puede acceder, bien a través de una imponente escalera de caracol, bien por medio del ascensor situado en el interior de ésta. Después de tanto tiempo, seguimos pensando que la idea de crear un museo virtual fue una de las decisiones más acertadas que NAMCO pudo tomar.





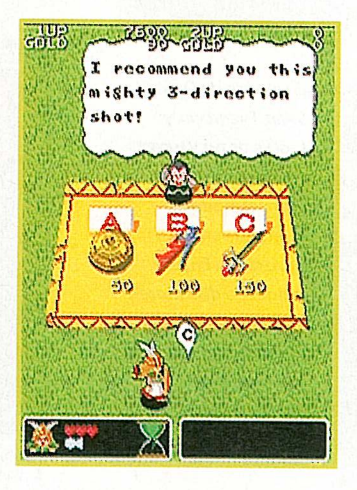
A la izquierda una preciosa pantalla de PAC-MANIA, la versión 3D del clásico de NAMCO. A la derecha, METRO-CROSS, otra genialidad más.



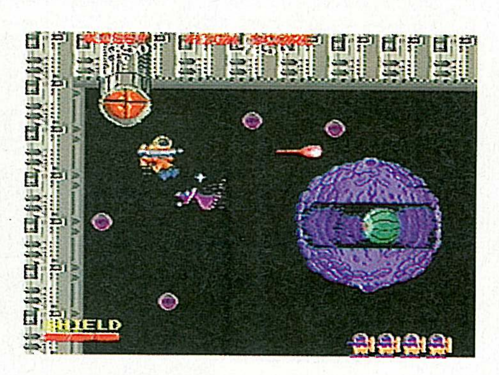
juego. PACMANIA, METROCROSS y DRAGON SPIRITS son clásicos a los que habremos jugados infinidad de veces (y además bastante modernillos). Mientras tanto, LEGEND OF THE VALKYRIE y, sobre todo, BARADUKE, no resultan tan conocidos. De esta quinta entrega destacaremos sobre todo la enorme evolución de los juegos que lo componen, mucho más sofisticados y espectaculares que los de las primeras entregas. Poco más que decir, sólo que es imprescindible que lo tengas.

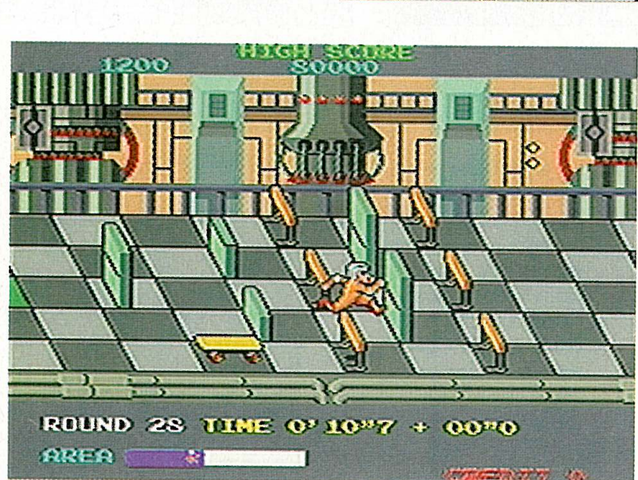
J. C. MAYERICK





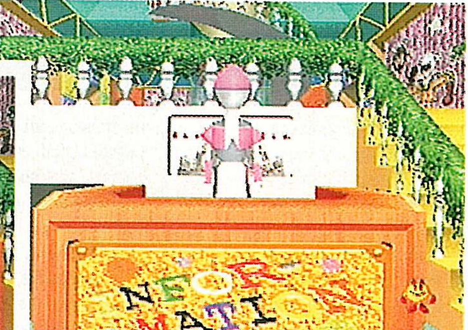
LEGEND OF THE VALKYRIE (las dos pantallas de la derecha) ofrece una visión más moderna de las coin-op. Al igual que en ASSAULT (Vol. 4), el juego está repleto de efectos como Scaling, rotaciones, etc.





Información





La señorita (o algo parecido) que está a la entrada del museo, además de registrarnos como visitantes del museo (con la *Memory Card*, claro), nos ofrecerá un plano del mismo con las localizaciones exactas de las estancias.

¿A QUE ESTAS ESPERANDO...?

SONY

DUKE NUKEM™

OPEN



™

NEW SOFTWARE CENTER COMPANY , S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid • Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60

Developed by

3D REALMS®

DUKE NUKEM ©1996, 1997 3D REALMS ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP.
GT™ IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO® IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

PLAYSTATION

1. **FINAL FANTASY VII** — =
   RGP • Squaresoft
   Miles de copias vendidas, y cientos de llamadas a nuestra redacción preguntando por él, justifican este puesto.
2. **TOMB RAIDER 2** — =
   Aventura 3D • Core
3. **ABE´S ODDYSEE** — =
   Aventura • GTI
4. **CASTLEVANIA S.O.T.N.** — novedad
   Plataformas • Konami
5. **FIFA 98: RUMBO...** — ↑
   Deportivo • E.A.
6. **TIME CRISIS** — ↓
   Shoot´em-up • Namco
7. **ACE COMBAT 2** — ↓
   Shoot´em-up • Namco
8. **HERCULES** — ↓
   Plataformas • Virgin
9. **S.F.EX PLUS ALPHA** — ↓
   Beat´em-up • Capcom
10. **CRASH BANDICOOT 2** — =
    Plataformas • U. Studios

SATURN

1. **SONIC R** — =
   Conducción • Sega
   Siguendo la tradición de los mejores juegos de Sonic, esta obra maestra sigue inamovible en el primer puesto.
2. **NBA ACTION'98** — novedad
   Deportivo • Sega
3. **MARVEL SUPER HEROES** — =
   Beat´em-up • Capcom
4. **QUAKE** — novedad
   Shoot´em-up • Lobotomy
5. **TOURING CAR** — ↓
   Conducción • Sega
6. **ENEMY ZERO** — ↓
   Aventura • Warp
7. **RESIDENT EVIL** — =
   Aventura • Capcom
8. **STEEP SLOPE RIDERS** — novedad
   Deportivo • Sega
9. **SONIC JAM** — =
   Plataformas • Sega
10. **DISCWORLD 2** — ↓
    Aventura • Psygnosis

GAMEBOY

1. **DONKEY KONG LAND 3** — =
2. **TETRIS PLUS** — =
3. **TUROK** — novedad
4. **CASTLEVANIA LEGENDS** — novedad
5. **LUCKY LUKE** — ↓

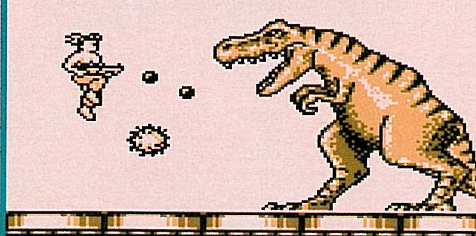
NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'97** — novedad
2. **KING OF FIGHTERS'95** — ↓
3. **SAMURAI SHODOWN 4** — =
4. **FATAL FURY R.B.SP.** — ↓
4. **METAL SLUG** — ↓

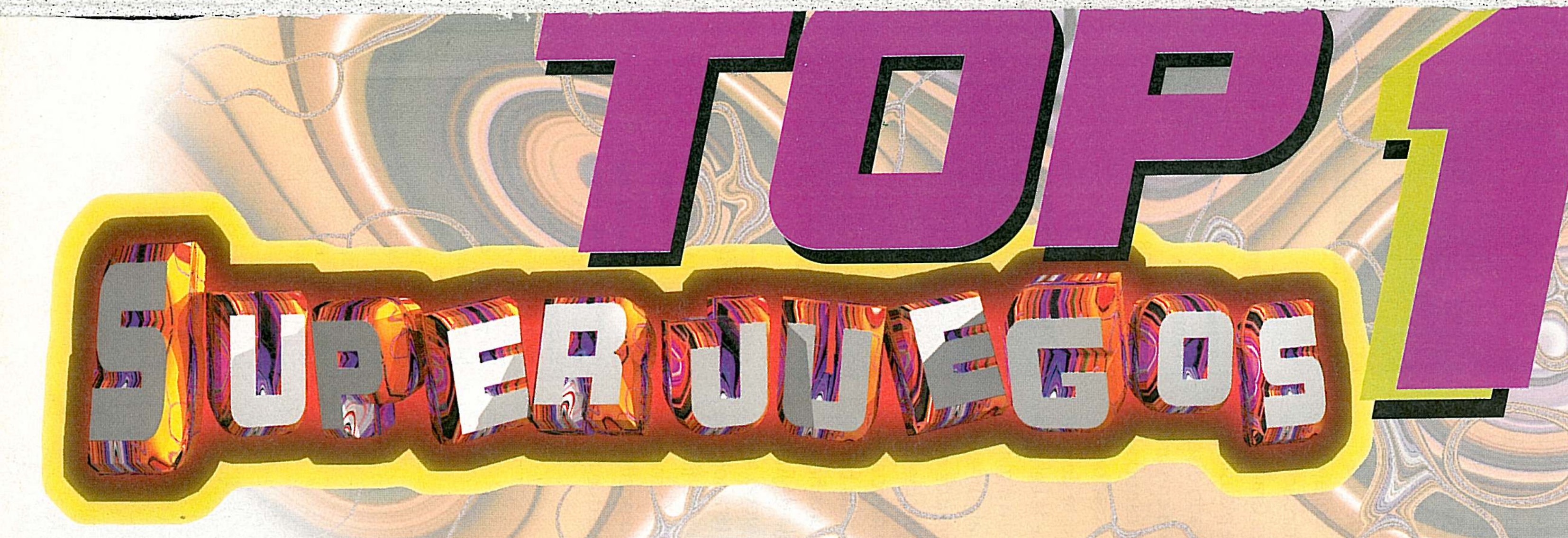
Vuelve la magia
NBA ACTION'98 **SATURN**

El desmadre
SKULL MONKEYS **PLAYSTATON**

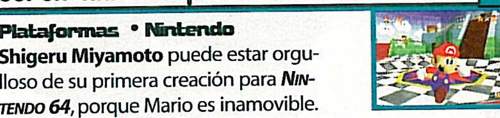
El más inesperado
TUROK **GAMEBOY**



Diversión en familia
BOMBERMAN 64. **NINTENDO 64**



NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64
Plataformas • Nintendo

Shigeru Miyamoto puede estar orgulloso de su primera creación para *NINTENDO 64*, porque Mario es inamovible.

2 GOLDEN EYE
Shoot´em-up • Nintendo

3 DIDDY KONG RACING — novedad
Conducción • Nintendo

4 MARIO KART 64
Conducción • Nintendo

5 TOP GEAR RALLY
Conducción • Kemco

6 DUKE NUKEM 64 — novedad
Shoot´em-up • GTI

7 EXTREME G
Conducción • Acclaim

8 BOMBERMAN 64 — novedad
Arcade • Hudson

9 TUROK
Shoot´em-up • Acclaim

10 WAVE RACE 64
Conducción • Nintendo

SUPERNINTENDO

1 SUPER MARIO WORLD 2
Plataformas • Nintendo

Tras meses y meses en este puesto, SMW2 es el juego que más tiempo ha permanecido en el primer lugar.

2 KIRBY´S FUN PACK
Platafomas • Nintendo

3 S.FIGHTER ALPHA 2
Beat´em-up • Capcom

4 TERRANIGMA
Action RPG • Enix

5 TETRIS ATTACK
Puzzle • Nintendo

6 I.S.S. DELUXE
Deportivo • Konami

7 LUCKY LUKE
Plataformas • Infogrames

8 DONKEY KONG COUNTRY 3
Plataformas • Nintendo

9 LOST VIKINGS 2
Puzzle • Infograme

10 DONKEY KONG COUNTRY 2
Plataformas • Nintendo

MEGADRIVE

1 THE LOST WORLD
Arcade • Sega

Los «dinos» parecen estar muy lejos de extinguirse en esta lista. Un mes más JP2 sigue en el puesto que se merece.

2 TOY STORY
Arcade • Disney Int.

3 DISNEY COLLECTION
Plataformas • Sega

4 SEGA CLASSICS COLLECTION
Arcade • Sega

5 I.S.S. DELUXE
Deportivo • Konami

6 COMIX ZONE
Beat´em-up • Sega

7 SONIC 3D
Arcade • Sega

8 SUPER SKIDMARKS
Conducción • Acid Soft

9 MICROMACHINES 96
Conducción • Codemasters

10 MAUI MALLARD
Plataformas • Disney Int.

Duke Nukem 64

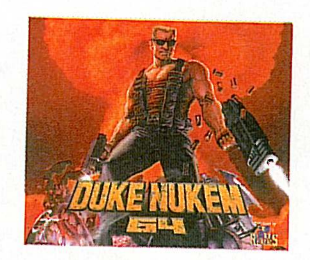
Un CORTADO con mucho sabor

Muchas veces esperamos que las conversiones de clásicos incorporen algunos cambios que aumenten su **calidad**. En **Duke Nukem 64** hay muchos, aunque algunos sean tan poco **deseables** como los producidos por la censura.

*Aunque algún recalcitrante defensor de los ordenadores os diga que la versión de **PC** tiene más calidad, no le hagáis mucho caso. Es posible que el futuro Duke Nukem Forever de **PC** sea mejor... pero os costará un ojo o dos de la cara poder disfrutarlo en todo su esplendor.*

Decir que esta versión para ***Nintendo 64*** de Duke Nukem es la mejor que conocemos hasta la fecha, incluyendo también cualquiera de ordenador, no es ninguna exageración. Las características técnicas de esta consola han dotado a esta entrega de una nueva imagen, mucho más brillante y sugerente, en la que no faltan, además, algunas curiosas novedades. Gran parte de ellas son absolutamente plausibles y afectan sobre todo al esmerado diseño de los escenarios, que cuenta con una definición asombrosa y una cantidad de detalles verdaderamente sensacional. Por desgracia, otra buena parte de esos cambios viene motivada por la censura que NINTENDO ha impuesto a algunas partes del juego. Por poner algún ejemplo, la tienda de artículos eróticos es ahora una tienda de armas, el cine X un cine de barrio con películas marcianas y, por último, el *Night Club* de las bailarinas es un triste almacén de una hamburguesería. Y eso que la caja de juego advierte que se trata de un juego recomendado para mayores de 18 años, que sino la cosa podría desvariar ya a límites insospechados. Pero será mejor centrarse en lo positivo.

Lo positivo es que ade-



Super Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	3D REALMS



VALORACION

Si dejamos a un lado el decepcionante tema de la censura, Duke Nukem 64 es una de las conversiones más inspiradas de todos los tiempos, y la mejor de este programa en concreto. Excelente factura gráfica, movimientos bastante suaves y rápidos, nuevos diseños en los escenarios y diversas formas de vivir el mismo juego en uno o más jugadores, hacen de Duke Nukem 64 un título con posibilidades de codearse con una obra maestra como Goldeneye. Sin alcanzar las cotas de calidad de éste en el conjunto, su modo para varios jugadores simultáneos es muy superior.



Las metralletas de la izquierda son el mejor invento de la humanidad (después de la sopa de ajo y el wonderbra talla grande). Con munición abundante, esto se convierte en un paseo.



más de una impecable realización gráfica, **Duke Nukem 64** atesora una jugabilidad absolutamente envidiable y que nos permitirá disfrutar de la aventura de diversas maneras distintas. En el clásico modo individual su jugabilidad es grande gracias al enorme número de fases y al tamaño y complejidad estructural de las mismas. Quien ya conozca este programa por su versión de ***PC*** sabrá a qué nos referimos, y para aquellos que no tengan tal placer diremos que se trata de un juego con acción casi constante, enemigos que no fallan un solo tiro y una enorme cantidad de secretos en cada nivel. Pero donde quedaréis absolutamente sorprendidos será con la opción para varios jugadores simultáneos y sus diversos modos de juego. Con mayor calidad gráfica en los escenarios y mejores movimientos que en Goldeneye, esta modalidad convierte a **Duke Nukem 64** en un programa ejemplar, entusiasmante y completamente eterno. Sólo por esta opción merece la pena comprar el cartucho.

DE LUCAR



Las secuencias eróticas de antaño ahora son pequeñas loas al militarismo y a la comida rápida americana.



Varios jugadores





La calidad del modo para varios jugadores es tan extraordinaria que hace palidecer al resto de aciertos y bondades del juego. La misma velocidad y calidad gráfica, varios modos de juego y toda la emoción de un buen pique con los amigos, hacen de esta opción lo mejor de **Duke Nukem 64**. Sólo por ella merecería la pena hacerse con este cartucho y tres mandos más.

DUKE NUKEM 64

shoot´em-up

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	20+
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	controller pak

GRAFICOS — 91

Aunque merecería mucho más por su calidad y brillantez general, la censura salvaje y la pobre conversión a pal con márgenes negros hasta en los lados le hacen perder unos cuantos puntos.

MUSICA — 75

La del menú es excelente y tremendamente marchosa... pero es la única que podréis escuchar porque no hay ninguna más durante el juego. Un pequeño fallo que podréis corregir con sus excelentes efectos.

SONIDO FX — 93

Muy buenos, reales y contundentes. Si tenemos en cuenta que no hay música durante el juego es razonable que se hayan esforzado más en este apartado, que por otra parte es esencial en un buen shoot´em-up.

JUGABILIDAD — 94

En el modo para un solo jugador su jugabilidad es la de siempre, muy buena. En la modalidad para dos o más la cosa adquiere tintes épicos y nos hará pasar momentos francamente inolvidables.

GLOBAL



93

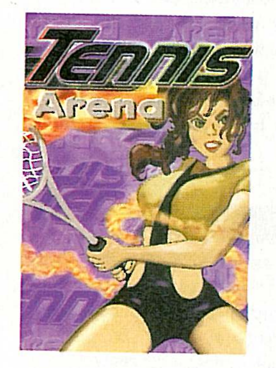
+ Los añadidos y el modo para 4 jugadores simultáneos.

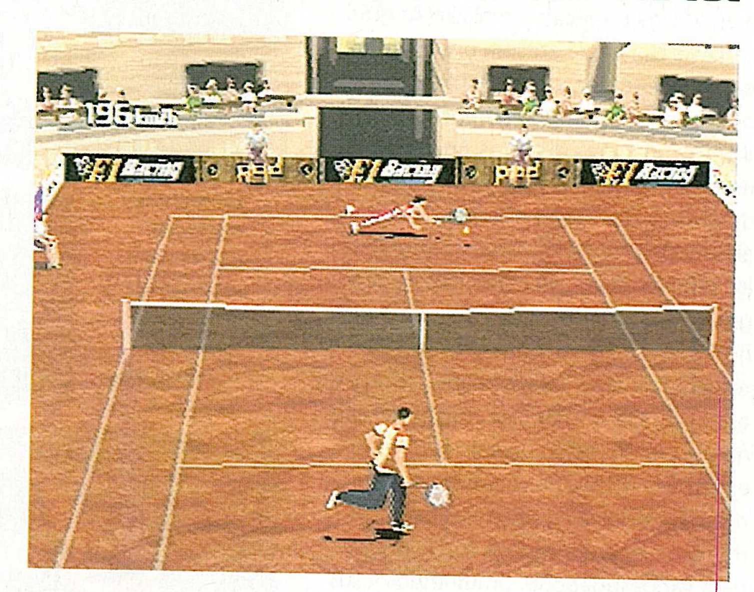
- La censura le ha quitado parte de su gracia.

un buen PARTIDO

Tennis Arena

Hasta la fecha los *simuladores* de tenis para 32 bits nos habían ofrecido un gran envoltorio con un contenido más bien discreto. En *Tennis Arena* ambos apartados están a un *gran nivel*.





Si exceptuamos Namco Smash Court por su tremenda jugabilidad y enorme simpatía gráfica, la verdad es que ***PlayStation*** andaba un tanto huérfana de títulos tenísticos con plenas garantías. **Tennis Arena**, aún con pequeñas deficiencias y alguna mínima carencia, es el mejor de todos al ofrecernos una impecable realización técnica y gráfica y resultar tan jugable como los grandes clásicos de 16 *bits*. Es realista aunque con algún elemento fantástico como los *súper golpes*, muy cuidado en el apartado de los movimientos y animación de los jugadores, vistoso en el diseño de las pistas y posee una rutina en la bola realmente convincente. Una de sus grandes virtudes son sin duda los efectos de la pelota, donde podremos demostrar nuestra habilidad en el toque, y que al principio pueden hacer que la bola acabe en la grada. Este detalle, que en muchos programas no estaba ni siquiera presente convirtiendo los partidos en tremendos peloteos o pruebas de velocidad por alcanzar las bolas, hará las delicias de los puristas del género y de los que gusten del riesgo. Los *súper golpes* también tienen su encanto y suponen una forma vistosa de acabar los puntos, sobre todo para nuestros rivales.

En cuanto a la dificultad, pues no esta mal, pero quizá falte un poco de nivel o unos rivales más competitivos a partir del momento en el que alcancemos el número uno del *ranking*. Tras unas cuantas partidas no es extraño que un juga-

*Aunque no tenga una cantidad exagerada de pistas, algunas de ellas merecen calificarse como absolutamente ejemplares. Si contara con algunas más, un número mayor de perspectivas de juego y unos cuantos rivales extra, **Tennis Arena** sería un programa muy difícil de desbancar del número uno de este género en **PSX**.*



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SMART DOG



Gracias a las repeticiones podremos comprobar que la bola entró aunque el avispado arbitro lo niegue.

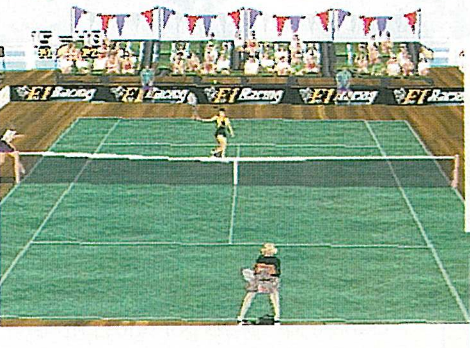
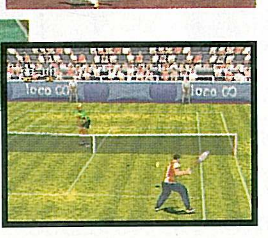
VALORACION

Aunque se le podrían exigir algunas cosillas, la ausencia de rivales con los que hacer más evidentes sus posibles carencias, hacen que Tennis Arena tenga más cancha que casi todos los existentes. Algunos tienen más opciones y añadidos, pero este programa de Ubi Soft está muy bien pensado y con un gusto casi exquisito en muchos de sus detalles. Sólo por disfrutar con sus efectos de bola ya merecería la pena tenerlo en nuestra ludoteca.



DEPORTIVO

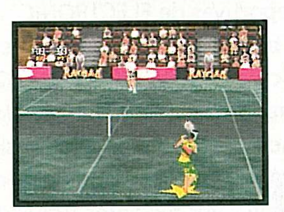
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	Rondas de torneo
Continuaciones	no
Passwords	no
Grabar Partida	Memory card

Estas son nuestras dos pistas preferidas. En la pantalla de abajo podéis ver un circo romano convertido en una cancha de tierra. Arriba, la emplazada en la cubierta de un barco. Esta incluso simula los movimientos del oleaje y cuenta, además, con una marchosa música.



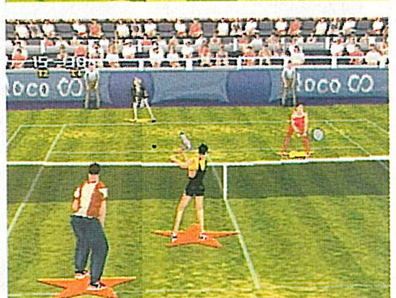

dor un poco puesto en la materia logre colocarse en el primer puesto sin demasiados problemas. Como eso le ocurre a todos los juegos de tenis, tendremos que contentarnos con el modo para varios jugadores simultáneos. En resumen, un juego bastante completo y entretenido al que sólo le podríamos pedir algunas tomas más o unos cuantos rivales más duros de pelar. **DE LUCAR**



Para varios jugadores

Cualquier simulador tenístico que se precie debe contar con el siempre agradecido modo para varios jugadores simultáneos. En esta ocasión puede resultar la modalidad que más horas de placer nos proporcione. También



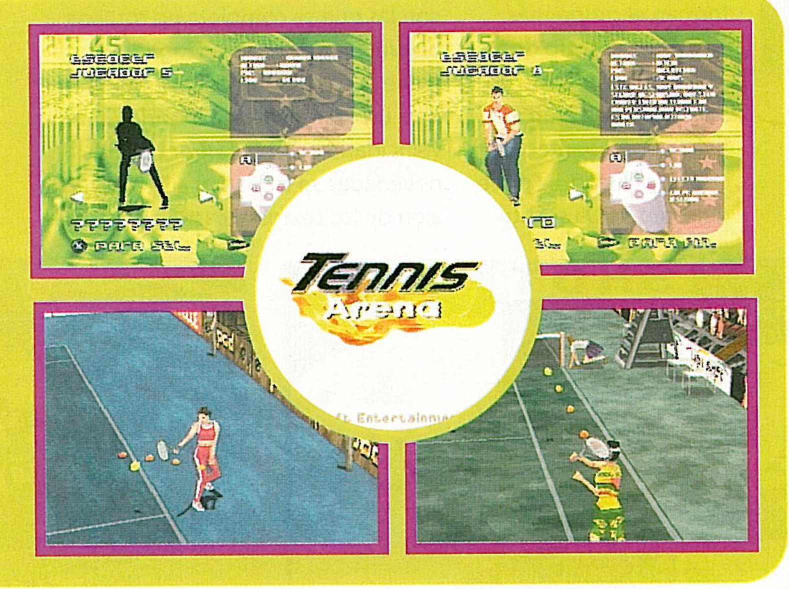



cuenta con *súper golpes* y las mismas perspectivas del modo individual. Si competís con alguien con el mismo nivel que el vuestro, estamos seguros que os lo pasaréis tan bien como nosotros. Los piques son antológicos. Por si no lo habíamos dicho, requiere *MULTITAP* para ser jugado entre cuatro a la vez.

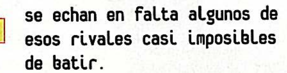


Detalles

Estas son algunas de las particularidades de **TENNIS ARENA**. La primera es la presencia de algunos rivales ocultos con los que podremos competir en los torneos más prestigiosos (aquellos que requieren más *ranking*). Otra son los *súper golpes*, unos movimientos especiales con los que podréis terminar fácilmente un punto.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	75	90	90	90
La animación está muy lograda, y algunos escenarios, como el del circo romano, son una verdadera maravilla. Además las rutinas de movimiento de la bola son muy reales. Un único pero: el número de perspectivas es limitado.	No es uno de los apartados en los que un simulador de tenis deba sorprendernos. La verdad es que son tan escasas como las neuronas de The scope, y sólo podremos escucharlas en el menú y en la pista del barco.	Bastante buenos, aunque el público es más frío y respetuoso que el de una exposición de pintura religiosa. Cada uno de los jugadores cuenta con unas cuantas expresiones y alaridos para celebrar los aciertos o lamentar las pifias.	Al principio los rivales parecen imbatibles pero llega un momento en que los superaréis con cierta facilidad si sabéis conocer sus puntos más débiles. En varios jugadores es tan bueno como el mejor.	+ La rutinas de efecto de bola y alguna de sus pistas. − Se echan en falta algunos de esos rivales casi imposibles de batir.

NBA Live'98

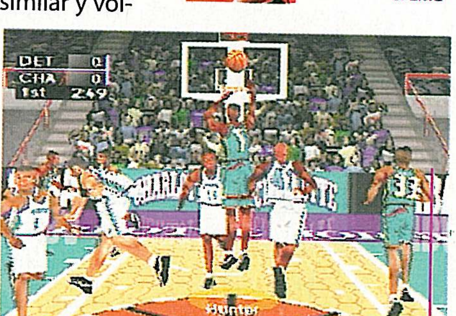
Vale la CANASTA

En la misma línea de la versión de 1997, NBA LIVE'98 recoge toda la espectacularidad del mundo de la *canasta*. Entre sus novedades destaca el concurso de *triples* y la traducción al castellano de todos los textos.

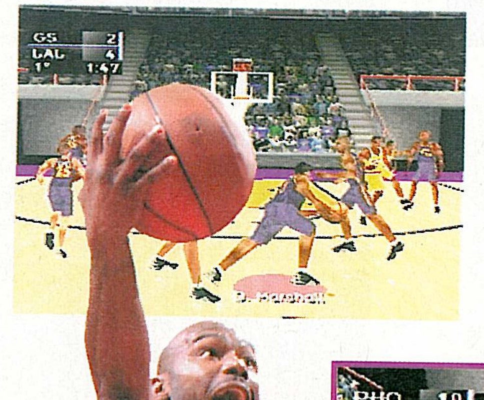
SUPER Information

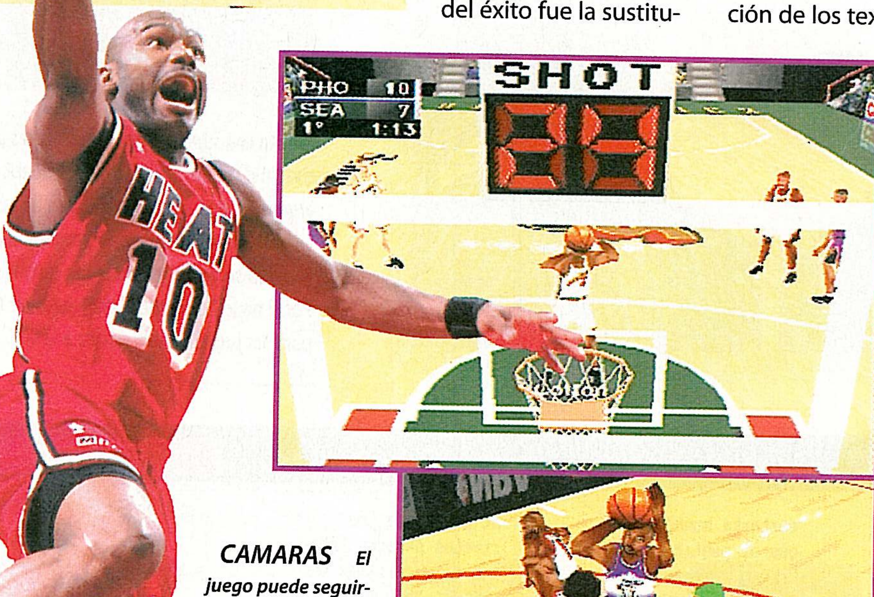
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

Al igual que muchas de las sagas deportivas de ELECTRONIC ARTS, el baloncesto se dispone a recibir la tercera entrega en formato 32 *bits*. El juego cuenta con dos *handicap* de entrada. El primero es la impresionante competencia de los restantes simuladores de baloncesto, que forman el grupo más compacto dentro de los géneros deportivos. El segundo es la gran altura a la que su antecesor colocó el listón. La clave del éxito fue la sustitución de los *sprites* por unos impresionantes gráficos poligonales y la incorporación del mejor editor visto hasta esos momentos en un videojuego. La nueva entrega sigue los pasos de su antecesor recogiendo un desarrollo gráfico similar y volviendo a repetir con un completo editor en el que la novedad es la posibilidad de colocar gafas y cinta de pelo a los jugadores. En este apartado sólo hay que destacar la incorporación de dos cámaras más, con las que se completa un total de nueve. El control de los jugadores sobre la cancha también se mantiene a un gran nivel, mostrando una velocidad endiablada. Por tanto, las novedades se trasladan a la traducción de los textos al castellano y a



La saga de NBA LIVE camina con paso firme dentro de los simuladores deportivos. La segunda entrega para PLAYSTATION une a la espectacularidad una gran jugabilidad.







CAMARAS El juego puede seguirse desde una amplia variedad de cámaras. Como es habitual, las repeticiones ofrecen los planos más espectaculares.



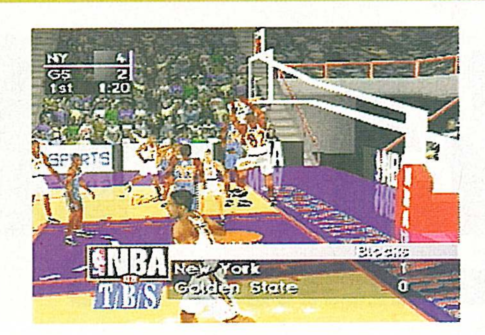
NBA LIVE'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Fases	4 competiciones
Continuaciones	Infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

VALORACION

La presencia de un magnífico editor en la anterior versión hace que para aumentar la valoración de un juego no sea suficiente con la actualización de plantillas. Si además se tiene en cuenta la gran calidad de la competencia, el juego, aunque tiene un gran nivel, no llega a superar a la versión de 1997.

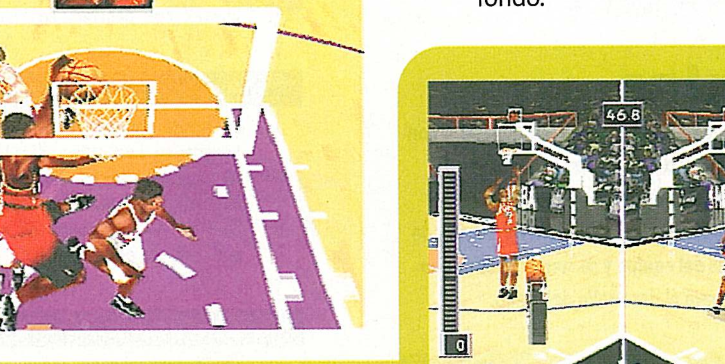




El editor incorpora gafas y cintas de pelo como novedades con respecto a la versión del 97.

la incorporación de una modalidad de triples. Esta disciplina no es nueva en el mundo de los videojuegos, ya que fue utilizada en cartuchos como JORDAN VS. BIRD para ***MEGA DRIVE*** o NBA ALL STAR CHALLENGE para ***SUPER NINTENDO***. Lógicamente ésta es la versión más espectacular de todas las aparecidas hasta el momento entre los videojuegos inspirados en el mundo de la canasta. Por otra parte también hay que hacer mención al renovado entorno que rodea el juego. Así, la *intro* vuelve a dar otra lección magistral de combinación entre imagen y sonido, que tiene su continuación en los vídeos que aparecen en los descansos. Para finalizar, también se han modificado los menús, en los que pueden observarse imágenes móviles de fondo.

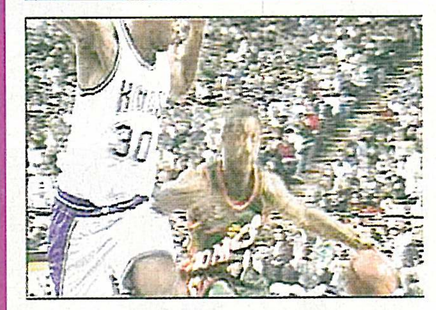
CHIP & CE



Descanso







Tradicionalmente, las *intros* de ELECTRONIC ARTS son espectaculares. En esta ocasión la compañía americana se supera tanto en la *intro* como en los vídeos de los descansos.



Triples



Los concursos de triples son la gran novedad, en cuanto a las opciones de juego, ofrecida por la nueva entrega de NBA LIVE para *PLAYSTATION*. Sin embargo no es una novedad en la serie ya que fue utilizada en las entregas de NBA LIVE'97 para *MEGA DRIVE* y *SUPER NINTENDO*. Uno de los atractivos de esta entrega es la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea mediante el sistema de pantalla partida, siendo la típica división vertical la elegida por los programadores.



GRAFICOS — 92

El diseño gráfico es muy similar al empleado en la anterior versión. El resultado sigue siendo espectacular, sobre todo en las repeticiones, ofreciéndose unos planos magistrales que muestran lo mejor de este deporte.

MUSICA — 90

Como es tradición en los simuladores de baloncesto de ELECTRONIC ARTS, las melodías elegidas reflejan perfectamente el mundo de la canasta, con un ritmo animado pero que permite jugar varias horas sin cansancio.

SONIDO FX — 92

Los comentaristas y las melodías de órgano se unen a los gritos de ánimo del público para lograr el ambiente típico de la NBA. Sentirás que estás metido de lleno en la vorágine de un partido de máxima rivalidad.

JUGABILIDAD — 92

El control de los jugadores es similar al de la versión de 1997, por lo que en este apartado sólo puede destacarse la aportación del concurso de triples, algo que, como ya hemos dicho, no es original.

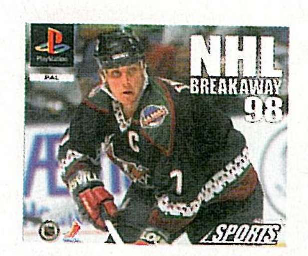
GLOBAL



+ La recuperación de los concursos de triples.
- La escasez de novedades gráficas.

Dentro y fuera del HIELO

NHL Breakaway'98



Después de probar suerte con otros deportes, **Acclaim** busca diversificar su oferta con el hockey sobre hielo.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	Acclaim
PROGRAMADOR	Sculptured Sofware



Puntos

Cada equipo cuenta con una serie de puntos con los que pueden desde fichar entrenadores, hasta pagar el tratamiento de los jugadores lesionados. Los puntos aumentan en función de las victorias del equipo y su consecución es fundamental para el desarrollo del juego.







VALORACION

- el hockey sobre hielo de ACCLAIM mantiene la línea de los clásicos simuladores de este deporte. Tanto en jugabilidad como en variedad de opciones nada tiene que envidiar a los citados títulos.
- su aportación al género es la gestión del equipo desde los despachos, aunque ésta se limite a unos cuantos aspectos.

Acclaim es la responsable varias sagas deportivas entre las que destacan NBA JAM y NFL QUARTERBACK CLUB, aparte de otros simuladores de tenis y fútbol. En su afán por diversificar su oferta deportiva llega al mercado **NHL BREAKAWAY'98**. Su principal novedad es la incorporación de la gestión de los equipos fuera de los despachos. Dentro de esta gestión es posible traspasar jugadores, contratar entrenadores e incluso establecer los tratamientos para recuperar a los lesionados. El aspecto visual se basa en unos logrados gráficos poligonales en alta resolución con seis vistas disponibles. De esta forma pueden seguirse los partidos desde una perspectiva aérea hasta una a ras de hielo. Los movimientos son rápidos y suaves, utilizando una estela para representar los desplazamientos del *puck* similares a los empleados en WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY para Nintendo 64.

CHIP & CE

NHL BREAKAWAY '98

deportivo

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Fases	3 competiciones
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card

GRAFICOS 91

Los suaves y rápidos movimientos de los jugadores son las grandes bazas de este juego. El efecto de los patines sobre la pista incluye hasta los trozos de hielo que saltan al clavar los patines en las frenadas.

MUSICA 82

La banda sonora es similar a la utilizada en los otros títulos deportivos de ACCLAIM. Mucho ritmo y poca variedad en una disciplina que se adapta a casi todos los tipos de música siempre que sea un poco movidita.

SONIDO FX 85

Los comentaristas hacen algunas valoraciones sobre las faltas, las expulsiones y los goleadores. Sin embargo, lo más destacado son las melodías de órgano y el ruido metálico de los postes. En la línea habitual del género.

JUGABILIDAD 93

A pesar de la gran velocidad en el desplazamiento de jugadores y de la pastilla, el control del juego es fácil de dominar. La variedad de opciones y la gestión externa también deben tenerse en cuenta a la hora de valorar la jugabilidad del juego.

GLOBAL



+ La incorporación de la gestión de los equipos fuera de los campos.
- La música se hace un poco monótona en algunas ocasiones.

concurso

Crash Bandicoot 2



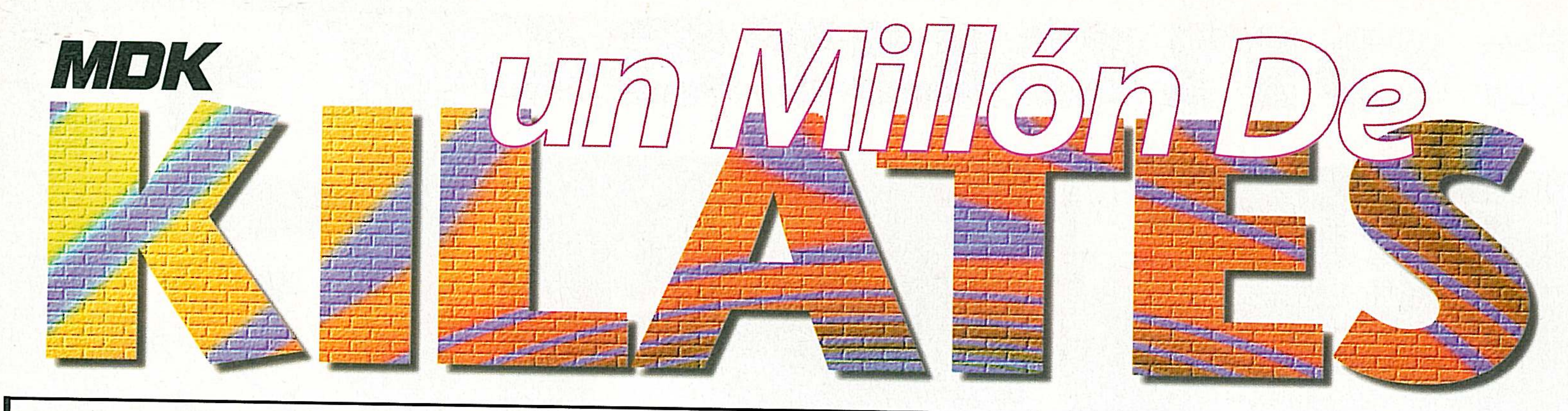






SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este fabuloso concurso. Los 20 ganadores recibirán un juego CRASH BANDICOOT 2 y una camiseta con el protagonista. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. Indica en una esquina del sobre «CRASH BANDICOOT 2».

PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japón. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.



MDK un Millón De KILATES

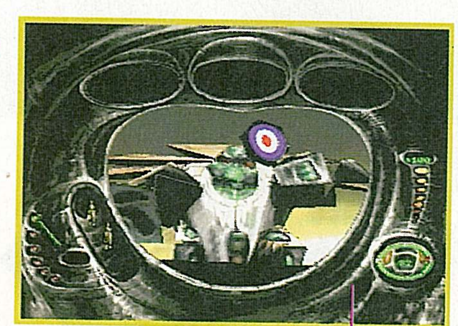


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	SHINY ENTERTAINMENT

Si creéis haber visto todo en cuestión de **juegos**, esperad a jugar con este MDK. Su extraña concepción os trasladará a un disparatado **mundo** lleno de acción, humor y escenarios especialmente bellos.

David Perry y sus secuaces, gente experta en crear los juegos más disparatados de la historia de las consolas, regresan al sector de los videojuegos con un título tan extraño como bueno, **MDK**. Sus múltiples EarthWorm Jim (del que pronto tendremos nuevas y sabrosas noticias 3D) marcarón el punto de inflexión de una compañía como SHINY ENTERTAINMENT, que se ha ganado el prestigio a pulso y que con su próxima creación, Messiah (del que todavía no se sabe si se versionará para consola alguna), puede consagrarse como una de las creadoras con más prestigio del panorama internacional. Volviendo al juego que nos ocupa, **MDK** es la versión para ***PlayStation*** de un título que meses atrás maravilló (aunque no a todos cautivó) en el campo de los ***compatibles PC***. Su extraña concepción y puesta en escena escondía lo que en realidad era un arcade de plataformas con tintes de *shoot'em-up*. Esto, quizá, equivoco a muchos usuarios, quienes veían en **MDK** un juego técnicamente perfecto pero difícil de jugar. Por eso es necesario invitar a todos los poseedores







MIRA TELESCOPICA *Una herramienta imprescindible durante todo el juego. El efecto, perfectamente recreado, permite ampliar con sumo detalle lo que a lo lejos aparece como apenas tres o cuatro pixels.*





EL PARACAIDAS *Es uno de los elementos más espectaculares de todo el juego. Con él podremos bajar por profundos pasadizos, e incluso elevarnos por fuertes corrientes de aire. Dominar su funciona-*

MDK

ARCADE-PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGÍA
Fases	8 MUNDOS
Continuaciones	Infinitas
Passwords	Sí
Grabar Partida	Memory card

¿¡ Pero qué es esto !?

En **MDK** se dan cita la acción, el humor y, sobre todos los demás aspectos, la locura. Enemigos completamente deformes, estampas ligeramente picantes (como las de la pantalla de abajo) y armas casi absurdas (como «la explosión nuclear más pequeña del mundo») son sólo algunos de los muchos alicientes que un juego como **MDK** puede ofrecer. Desde luego, merece la pena intentarlo.







VALORACION

Nos encontramos ante un juego especialmente extraño pero que, a la larga, se afianzará como todo un clásico. En COMPATIBLES PC ya lo es, y en PLAYSTATION también lo logrará. Debemos insistir en la necesidad de no dejarse llevar por lo caótico de las capturas. Lo que aquí no parece nada, en vivo y en directo se torna como un auténtico deleite visual. No es por hacer la pelota a nadie, pero si lo ha programado la gente de SHINY es garantía de que es bueno.

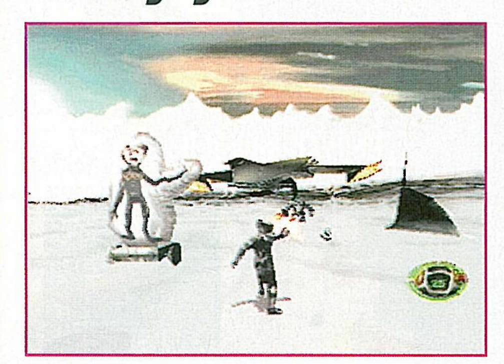


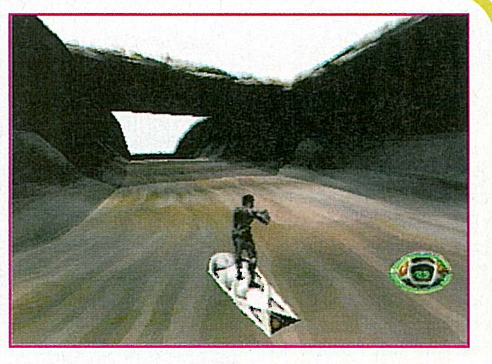
de *PlayStation* a disfrutar de un juego como **MDK**, y no a dejarse guíar por unas pantallas que pueden no decirles nada. Gráficamente resulta confuso por culpa de unos escenarios totalmente surrealistas, lo que no quiere decir, ni mucho menos, que los gráficos de **MDK** no sean buenos. Todo lo contrario, su gran *engine* 3D sólo se ralentizará en ocasiones muy contadas, cuando la acumulación de enemigos sea más que considerable. De cualquier forma, **MDK** nos dejará maravillados con sus ocho curiosos y alucinantes mundos de fantasía.

Si tienes dudas sobre qué juego comprarte para estas navidades, ten presente **MDK**.

J. C. MAYERICK

Shiny y sus locuras





No todo será correr y matar. En el camino se presentarán diversas situaciones que variarán un poco el método de juego. Rampas por las que nos deslizamos, corrientes de aire por las que subir, naves con las que bombardear, tablas para realizar descensos tipo surf y un largo etcétera imposible de enumerar. Dentro de las armas y herramientas, el «señuelo de coña» (a la izquierda) resulta genial.



GRAFICOS 91

Que los escenarios resulten un pelín extraños no es motivo para cargarse un juego. Es más, en determinados momentos podremos ver auténticas maravillas que se moverán a la perfección gracias a un potente engine 3D.

MUSICA 83

Puestos a crear un juego en plan peregrino, por qué no crear una banda sonora de la misma calaña. El resultado son unas músicas extrañas aunque con una calidad bastante elevada. No es para desmadrarse, pero puede valer.

SONIDO FX 89

Todo el juego está repleto de efectos de sonido que, a cada cual, resultan más simpáticos. Los gritos de algunos de los items (sí, esos que corren cuando nos acercamos a ellos) son simplemente geniales.

JUGABILIDAD 92

MDK cuenta, ante todo, con variedad de misiones. Aunque básicamente siempre será lo mismo (andar, correr y matar), durante el juego encontraremos otras pruebas que harán de MDK un juego especialmente adictivo.

GLOBAL



+ Traducido perfectamente al castellano.
- En ocasiones es algo brusco.

FUEGO en la pista

NBA Action'98

Si quieres sentir la magia del baloncesto estás de *enhorabuena* porque VISUAL CONCEPTS te brinda la oportunidad de disfrutar de uno de los mejores juegos de basket *jamás creados* para SATURN. El listón puesto por EA estaba muy alto, pero NBA ACTION'98 lo ha *superado*.





Si el mes pasado JAVIER ITURRIOZ se mostraba un tanto decepcionado por las pocas cosas que habían cambiado en la versión de este año de WORLDWIDE SOCCER, los fanáticos del baloncesto de nivel podemos estar contentos. **NBA ACTION'98** no se parece en nada a su predecesor, y eso no es malo, ya que la sustitución del equipo de programación ha supuesto un cambio radical en la concepción de la saga. Desde la realización técnica hasta el sistema de juego, todo es nuevo. Lo primero que nos llama la atención los primeros minutos del partido es la increíble animación de los personajes, que roza literalmente la perfección y parece que es la misma realidad. El sistema de juego también permite un mejor planteamiento estratégico de las jugadas, y permite un control absoluto de todo lo que sucede en la cancha. Como siempre podremos competir en una liga entera o en un sólo partido, enfrentándonos con todos los equipos de la franquicia de la **NBA**. El juego incluye algunos detalles gráficos muy pocas veces vistos, como la cojera de los lesionados o las aparatosas caídas de los jugadores. Lo único negativo que le encontramos es el sonido, bastante inferior a su predecesor. Por lo demás, **NBA Action'98** es uno de los mejores y más completos simuladores de baloncesto de la historia de **SATURN**.

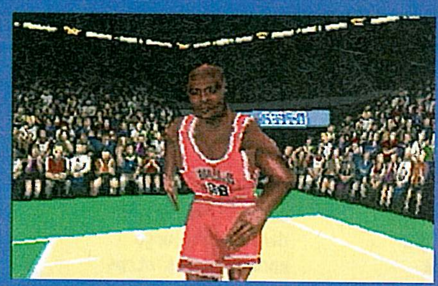
THE PUNISHER



Si estás harto de ver siempre las mismas caras en los partidos, tendrás la opción de redefinir por completo a todos y cada uno de los jugadores, tanto en aspecto como en peso y constitución.

VALORACION

NBA ACTION'97 era un juego muy divertido pero con unas grandes carencias técnicas, que le hacían perder terreno frente a sus competidores. Por suerte, los programadores de VISUAL CONCEPTS han forzado la máquina al máximo creando unas animaciones y gráficos que conviven en armonía con jugabilidad y diversión a raudales. Uno de los mejores juegos deportivos para SATURN, y el líder indiscutible en basket.



La calidad de los gráficos y las animaciones quedan de sobra demostradas con estas pantallas. En ellas podemos comprobar el realismo impregnado por los programadores, y que hace que este juego sea el más real de su clase. Hace tan sólo unos meses nos habría resultado increíble que un juego así pudiera ser de SATURN.

SUPER Information

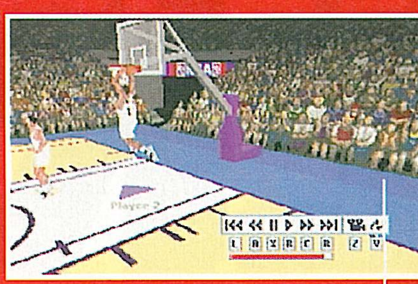
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	VISUAL CONCEPTS

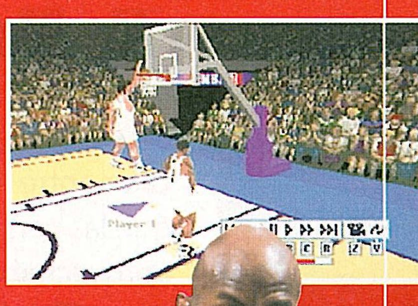
NBA ACTION'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-10
Vidas	1
Fases	2 competiciones
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ







Práctica

¿Problemas con el control de los jugadores?, ¿te cuesta realizar las jugadas a la perfección? Entonces ésta es tu opción. En el modo práctica podrás ensayar todo tipo de estrategias controlando a dos jugadores, sin que ningún contrario te moleste para nada.

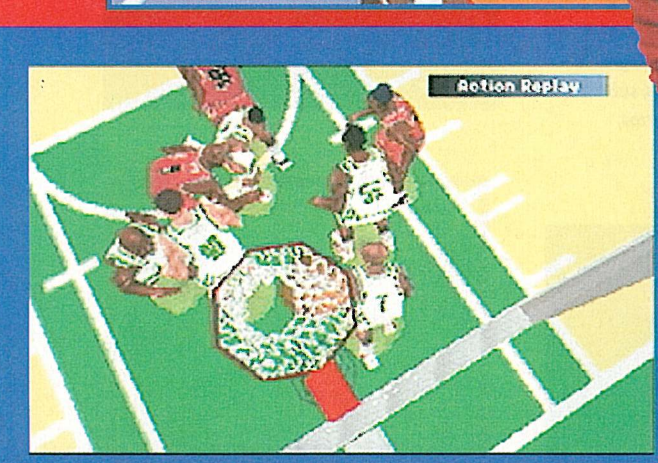
Intermedio



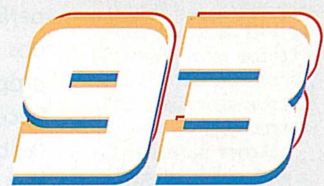




Desde los primeros juegos de baloncesto casi nadie se había acordado de los espectáculos de la media parte de los partidos. Hemos visto animadoras en Super Real Basketball o más recientemente en Total NBA, NBA LIVE'98... Para este **NBA Action**, VISUAL CONCEPTS nos permite disfrutar de las tonterías de las mascotas de los equipos. Gracias a las maravillas de la técnica visual, podremos ver imágenes digitalizadas de los partidos, que casi nunca se repiten. Nada más falta que alguien nos ponga unas *Cheer Leaders* vectoriales que muevan sus curvas al ritmo de una zambomba con *texture mapping*, que la verdad es que animan «mogollón».



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91 — VISUAL CONCEPTS ha logrado crear el juego de baloncesto más brillante técnicamente hablando hasta la fecha en SATURN. contiene las animaciones y movimientos más realistas que jamás hayas visto en SEGA SATURN.	73 — Tres o cuatro melodías de estilo funky adornan los menus, y están realizadas con una calidad bastante decente. el problema es que no hay ninguna música durante el juego, algo que creaba bastante atmósfera en NBA ACTION'97.	77 — gracias a la voz de CHICK HEARM, comentarista de LOS ANGELES LAKERS, parece que estemos en la retransmision de un partido de la NBA, pero por desgracia el resto de efectos son de lo más patético y de escasa calidad.	93 — un control sencillo, eficaz y muy completo contribuye a que disfrutemos de las excelencias de este gran juego desde el primer momento. La variedad de las acciones que podemos realizar es tan alta que parece que todo sea real.	93



\+ los gráficos y las animaciones, todo un espectáculo.


\- Los efectos de sonido no están a la altura del resto.



Command & Conquer II: Red Alert



INTERFAZ ***RED ALERT*** *ha mejorado notablemente la interfaz del primer COMMAND & CONQUER. Ahora el scroll de pantalla es mucho mejor, mientras que las zonas sombreadas se descubren con mucha suavidad. Todo fluye perfectamente, lo que supone un aliciente fundamental para el despegue de este interesante género.*

No parecía que la **estrategia** fuese a calar entre las consolas, más que nada por que las versiones que se habían hecho no aprovechaban al máximo la capacidad de éstas. **Red Alert** acabará con todo esto.

Los juegos de estrategia (o pseudo-estrategia para los puristas del género) están más de moda que nunca. La llegada de **COMMAND & CONQUER II: RED ALERT** invitará a todos aquellos que todavía no han prácticado el noble arte de la guerra a hacerlo sin demasiadas complicaciones. Lejos de los tradicionales juegos de estrategia (con casillas en forma hexagonal), estos nuevos juegos, descendientes directos en su mecánica de simuladores como SIM CITY, ofertan un gran realismo sin despreciar por ello las cotas de dinamismo que al usuario de consolas le suele agradar. **RED ALERT**, además, aprovecha la capacidad de ***PLAYSTATION*** para proponernos una interfaz muy fluida y gráficamente perfecta. Dividido en dos CDs, **RED ALERT** proporcionará la dosis necesaria a los amantes del género, mientras que servirá como inmejorable guía en nuestros primeros pasos. **J. C. MAYERICK**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	WESTWOOD

TIERRA, MAR Y AIRE
Son los tres ejércitos que tendremos que potenciar para lograr la victoria. Barcos, submarinos, aeropuertos, cazas, etc.





VALORACION

- command & conquer II: Red alert nos ayudará a superar nuestros complejos ante este tipo de programas. Su sencillo manejo y enormes posibilidades le convierten en el compañero ideal para iniciarse en la estrategia.
- Debemos agradecer a westwood studios que por fin se haya esmerado en la elaboración de una interfaz estupenda.

COMMAND & CONQUER II: RED AL

estrategia

2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	28
Continuaciones	no
Passwords	sí
Grabar Partida	memory card



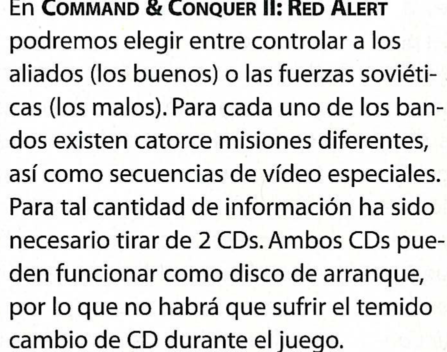
aliados



soviéticos







Bandos

En **Command & Conquer II: Red Alert** podremos elegir entre controlar a los aliados (los buenos) o las fuerzas soviéticas (los malos). Para cada uno de los bandos existen catorce misiones diferentes, así como secuencias de vídeo especiales. Para tal cantidad de información ha sido necesario tirar de 2 CDs. Ambos CDs pueden funcionar como disco de arranque, por lo que no habrá que sufrir el temido cambio de CD durante el juego.

Intros

Las malas intros en los juegos son un mal en pleno auge. Hay formas y formas de hacer las cosas. Y es que colocar a dos abuelos y una rubia sobre un fondo azul y sustituirlo después por un fondo hecho por ordenador no es lo más ideal, más que nada porque el resultado final se asemeja más al teatrillo de los Payasos de la Tele que a una escena seria. Tirón de orejas.



Skirmish









El modo Skirmish (o como se diga) permite crear una campaña a nuestro antojo y, lo más importante, a la altura de nuestras posibilidades. Podremos elegir entre varios mapeados (de distintos países), el crédito disponible al empezar, el nivel de nuestro enemigo, etc. Esta es una buena opción para hacerse con el control de **Red Alert** ya que podremos crear una campaña sencilla en la que el tiempo y, sobre todo nuestro enemigo, no nos agobien en exceso. Buena idea.



ERT

GRAFICOS 90

La evolución de los juegos de estrategia en PSX llega a su punto más álgido con este Red Alert. Por fin alguien se digna a crear una interfaz gráfica acorde a las posibilidades de la consola. Un deleite para los ojos.

MUSICA 82

Muy escasas son las músicas que encontraremos en Red Alert. Apenas algunas melodías (en plan épico) para las intros generadas por ordenador. Todo lo demás carece de melodías, aunque en ningún caso se echarán en falta.

SONIDO FX 85

Red Alert cuenta con los efectos de sonido justos y necesarios para un juego de estas características. Las explosiones, disparos y demás efectos bélicos cumplen a la perfección, aunque carecen de importancia.

JUGABILIDAD 92

Quien haya disfrutado de este tipo de juegos alguna vez, sabrá lo adictivo que pueden llegar a ser. La lástima es que no exista un modo vía link cable, ya que el punto fuerte de Red Alert en otros formatos es jugar en red.

GLOBAL



\+ Red Alert es, posiblemente, el mejor de su género.



\- se echa en falta un modo de juego vía link cable.

Al filo de lo IMPOSIBLE

Coolboarders

Ya hace demasiado frío para calzarse las bermudas y patinar en el parque. Menos mal que tenemos **Coolboarders 2** para practicar la variante **más salvaje** del skateboard, el snowboard.

El snowboard, variante deportiva salvaje donde las haya, ha sido convertido en uno de los juegos más divertidos de la temporada gracias a la gente de UEP SYSTEMS. Este híbrido entre las carreras y el deporte es la segunda parte del primer juego de la historia basado en el *snowboard*, aunque deja bastante atrás a su predecesor gracias a su mejorado *engine* y su bestial jugabilidad. Al ver la pantalla de selección de modo quedaréis sorprendidos por la gran cantidad de variantes de juego que posee: *Tour Competition*, *Free Style*, *Half Pipe*, *Board Park*, *Big Air Contest* y *Master*. El modo *Tour Competition* es el más parecido a la modalidad normal del primer COOLBOARDERS, aunque tendrás que hacer un par de saltos acrobáticos antes de cada carrera para decidir la posicion en la que saldremos (de ahí que en la versión japonesa este modo fuese llamado *Snowboarding Combined*). El modo más divertido y adictivo es el *Big Air*, que incluye las modalidades *Contest* y *Master*. En *Contest* nuestro objetivo es conseguir el mayor numero de puntos realizando una acrobacia con un salto, y en *Master* nos enseñarán a realizar todo tipo de piruetas, desde volteretas o maneras de agarrar la tabla en el aire hasta mil formas de combinar ambas cosas. La mecánica en la que tendremos que llevar a cabo las acrobacias se asemeja mucho a la de hacer un *combo* complicado en un juego de lucha del tipo KILLER INSTINCT. Siguiendo con los modos, en *Board Park* conseguiremos puntos a base de subirnos en los capós de los coches y demás locuras, y en *Free Style*, como su nombre indica, a nuestra «bola». Si no queréis pasar el invierno sin «skate», **COOLBOARDERS 2** es la opción. **DOC**



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	UEP SYSTEMS







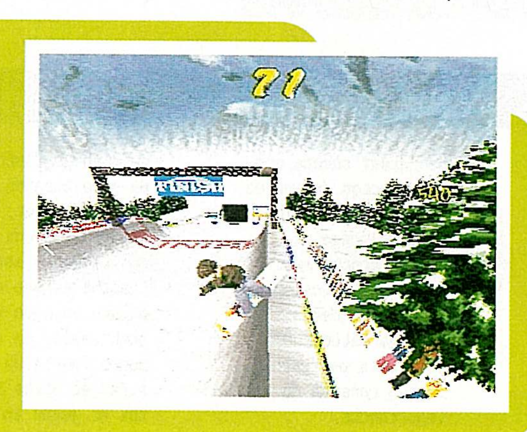
ARCADE *La tremenda velocidad y la frenética acción en todos y cada uno de los modos de juego hacen difícil el encasillarlo como un simulador deportivo puro. Más bien es un arcade basado en una modalidad deportiva que emana espectáculo por todos sus poros.*

VALORACION

COOLBOARDERS 2 es uno de esos juegos que, aunque parte de una modalidad deportiva como el snowboard, es extremadamente difícil encasillarlo en un determinado género debido a la gran cantidad y variedad de modalidades y estilos de juego que posee. La velocidad y el vértigo se funden con la más extrema jugabilidad para transformar a COOLBOARDERS 2 en la más clara opción deportiva si estás harto de los omnipresentes juegos de fútbol.

Half Pipe





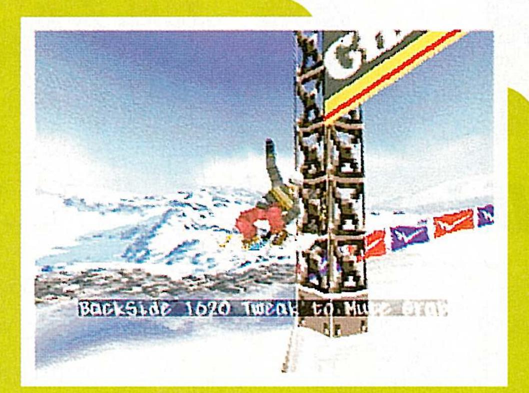
COOLBOARDERS 2

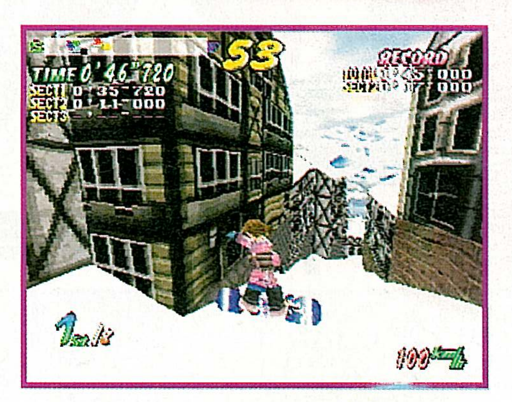
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	Infinitas
Fases	10
Continuaciones	Infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

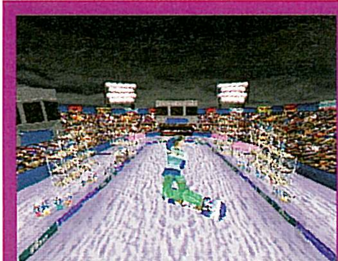
Free Style

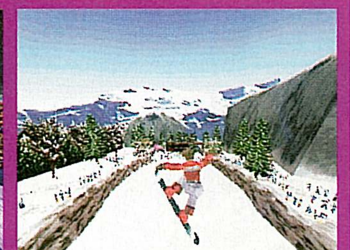






Big Air









Contest

En esta modalidad es donde podéis poner en práctica todos y cada uno de los movimientos aprendidos en el modo *Master*. Dependiendo de la velocidad, la altura, la acrobacia y el aterrizaje del salto, seremos recompensados con una cantidad determinada de puntos. Primero, probad con el modo *Master*.

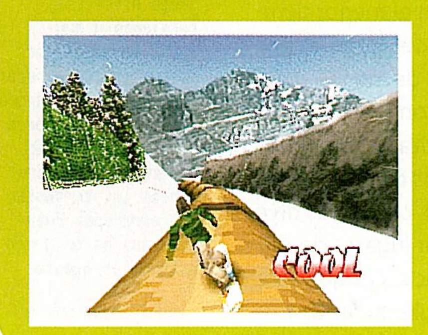
Master

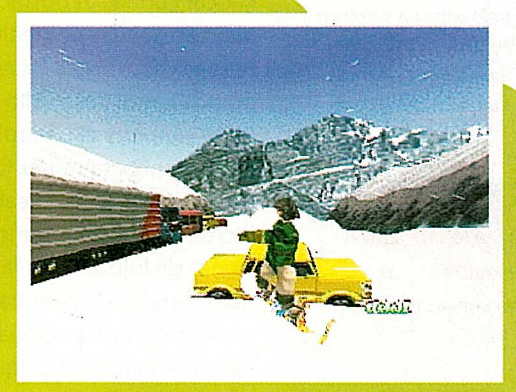
Este es el modo más adictivo de todo el juego. En él deberás realizar los movimientos que te indican en pantalla, primero con flechas que te indican lo que debes hacer en cada salto y después nada más te será facilitado el nombre de la acrobacia en cuestión. En cuanto memoricéis los movimientos, os saldrán solos.



SUPERIOR *Respecto a su antecesor se han aumentado los modos de juego, la suavidad del engine y, especialmente, la variedad de acrobacias. En todos sus aspectos es netamente superior.*

Board Park





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89 — el entorno tridimensional que envuelve al juego es claramente superior al de la anterior entrega. Las sensaciones de vértigo y de velocidad experimentadas son de las más reales que hemos vivido nunca en un videojuego.	90 — La banda sonora de la versión japonesa, compuesta casi en su totalidad por música Trash Metal, ha sido sustituida en estados unidos y europa por diversos temas jungle y Drum'n Bass de una calidad increíblemente buena.	87 — el sonido de la tabla rozando la nieve resulta un tanto aburrido, aunque supongo que en la vida real es prácticamente igual. Las voces de los personajes y la voz de «tronao» que tiene el comentarista quedan perfectas.	90 — sin duda éste es el punto fuerte de un programa que resulta, cuando menos, extraño. La gran cantidad de modos y variantes de juego que existen y la sencillez de su manejo hacen de ésta su característica más notable.	90



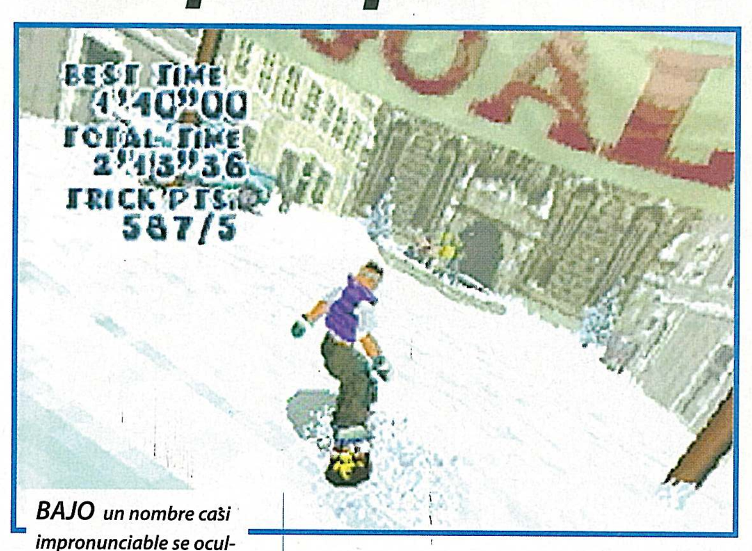
\+ el manejo de nuestro personaje y el modo Master.

\- en modo Master, ¿qué significará fakie to backside 720 shifty to melancholy?

La LOCURA blanca

Steep Slope Sliders

Es posible que nos quedemos ***helados*** con la gran cantidad de novedades que nos llegan con los fríos invernales, sobre todo por la ***avalancha*** de títulos relacionados con los deportes de invierno. En estas paginas analizamos el primero de ellos para ***Saturn***.



BAJO un nombre casi impronunciable se oculta uno de los juegos deportivos mejor realizados y que mayor diversión aporta de los últimos tiempos. ***STEEP SLOPE SLIDERS*** *es un simulador de snowboard que puede crear grandes pasiones, sobre todo entre los adictos a los deportes de invierno, a los que les encantará sin duda.*



En un intento por hacernos sentir el vibrante deporte del *snowboard*, CAVE y JVC nos traen este **STEEP SLOPE SLIDERS**, un divertido simulador deportivo repleto de detalles de buen gusto. El desarrollo del juego difiere un poco de lo normal, y no se trata únicamente de evitar chocar contra los obstáculos, sino que además deberemos realizar el mayor numero de acrobacias en el menor tiempo posible. El desarrollo del juego es bastante simple, y el control de los movimientos también. Con un solo toque de botón podremos realizar acrobacias increíbles y disfrutaremos de unas animaciones de lujo. Una de las cosas más divertidas de **SSS** es encontrar lugares donde poder realizar las acrobacias, ya que serán bastante atípicos. Cualquier lugar con

BEST TIME 0'40"00 TOTAL TIME 0'21"56 TRICK PTS. front side 0/0

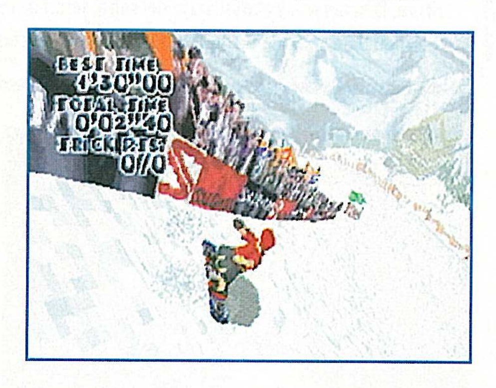
En algunas pistas tendremos que buscarnos la vida para poder realizar las acrobacias, aprovechando cualquier desnivel de terreno u obstáculo que nos permita saltar.

SUPER Information

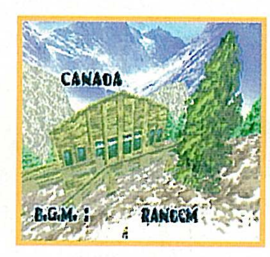
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	JVC
PROGRAMADOR	CAVE

VALORACION

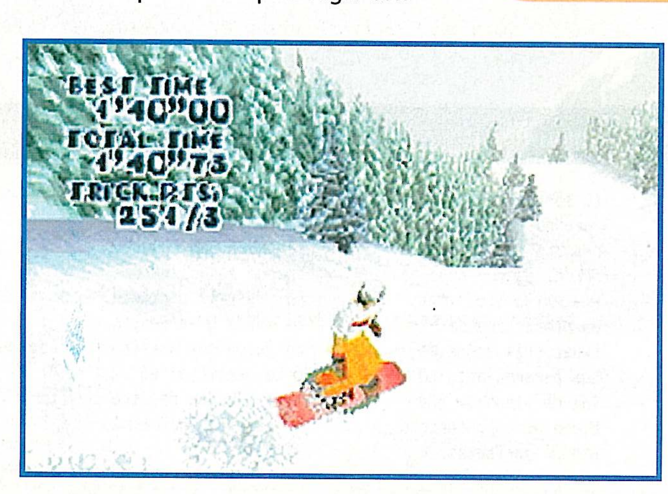
La imagen y semejanza de COOL BOARDERS 2, STEEP SLOPE SLIDERS resulta un juego divertido, relajante y muy fácil de jugar. Sus pistas pueden parecer simples, pero abundan los atajos y lugares para hacer las más espectaculares acrobacias. Si te gustan las emociones fuertes, SSS es un juego a tener en cuenta.

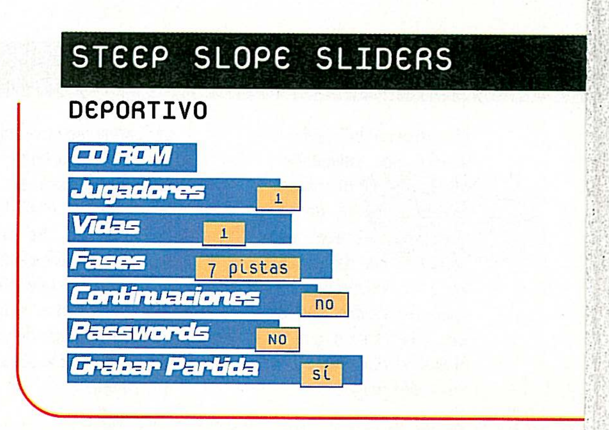


Aunque ***SSS*** *es el primer arcade deportivo invernal que llega a nuestro país para* ***SATURN***, *en* ***Japón*** *ya existía* *SNOWBOARDING TRIX.*



Antes de iniciar la competicion en cualquiera de las pistas, podremos elegir el tipo de música que nos acompañará mientras nos deslizamos por las laderas nevadas.





STEEP SLOPE SLIDERS

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	7 pistas
Continuaciones	no
Passwords	NO
Grabar Partida	sí

Circuitos





Aunque todos los circuitos están evidentemente cubiertos de nieve, no se parecen en nada, ya que cada uno está situado en un rincón del mundo.



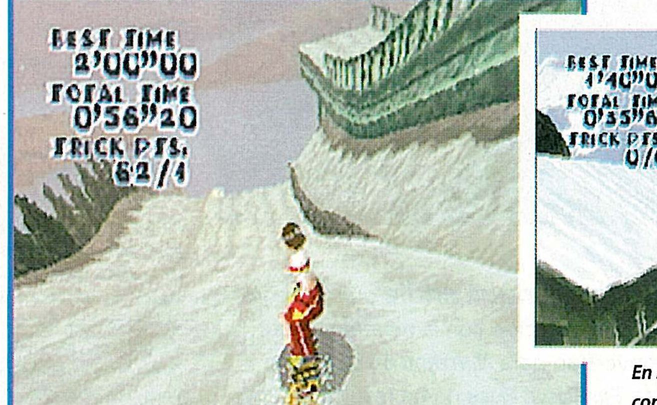





Personajes



Según vayas batiendo records de tiempo y puntuación te irán apareciendo nuevos personajes como Hero, un ser dorado que nos recuerda mucho a Silver Surfer.



*En **SSS** todo es posible, incluso que con una acrobacia nos podamos subir a un edificio alpino.*

inclinación valdrá para ello, y no sólo las subidas del terreno, sino que también podemos subirnos en un tobogán, pino, casa o coche. Todo vale con tal de dar espectáculo. Los escenarios son bastante bonitos, y contienen todos los detalles de cualquier pista alpina, con cosas graciosas como perros que nos persiguen o coches y vehículos móviles. Los gráficos están muy bien realizados y las animaciones de los personajes son muy buenas. Una de las cosas más curiosas de **SSS** es que, dependiendo del tiempo que llevemos jugando con él, variarán las condiciones de iluminación de las pistas, lo que dificulta bastante la visibilidad dentro de los túneles, donde la carencia de luz es total. Las melodías de este juego también son muy destacables, y sobre todo variadas para satisfacer a todos los gustos. **SSS** es un buen juego, que puede divertir bastante a los fanáticos de la nieve y a los amantes de juegos intensos y entretenidos. Muy recomendable.

THE PUNISHER

GRAFICOS 81

Las animaciones son muy buenas, especialmente en cuanto a saltos y caídas se refiere. Los escenarios son bonitos, y algunos efectos como las estelas de nieve y el suavizado de texturas de la pista son de agradecer.

MUSICA 90

Doce melodías distintas que abarcan gran variedad de estilos musicales, desde trance hasta house, pasando por baladas cantadas. Algunas son más apropiadas que otras, pero todas tienen una calidad más que notable.

SONIDO FX 75

El apartado de los efectos es lo único flojo de este juego. A excepción de los gritos de salida, escucharás poquísimos más y todos ellos sin ningún tipo de originalidad y que aportan muy poco a la atmósfera del juego.

JUGABILIDAD 90

El control de los deportistas es sencillo, y los movimientos son muy fáciles de realizar. Además, el número de circuitos es bastante elevado, lo que ofrece al jugador largas y divertidas horas de juego.

GLOBAL



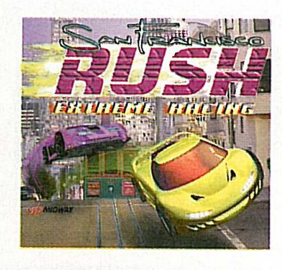
+ Los gráficos del juego en general.
- El snowboard no es muy popular.

sólo para DEVOTOS

San Francisco Rush



LOS COCHES, *por suerte para los amantes de los detalles, reflejan en su chapa los efectos de los terribles choques. Una curiosidad, que hará suspirar como novicias a los agentes de seguros, es que los daños desaparecen al explotar el vehículo.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	MIDWAY

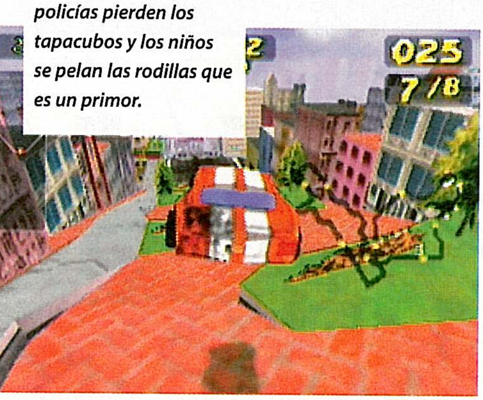
Si San Cristóbal es el patrón de los conductores, **SAN FRANCISCO RUSH** va a intentar serlo de los **pilotos** en ***NINTENDO 64***. En cualquier caso, por algunos pecadillos, no creemos que este santo vaya a estar eternamente en los **altares.**



Aunque nadie puede negar su gran parecido con la recreativa, esta conversión para ***NINTENDO 64*** del juego **SAN FRANCISCO RUSH** no ha resultado todo lo brillante que cabía esperar. Si exceptuamos a TOP GEAR RALLY, la verdad es que casi todos los simuladores de conducción para esta consola nos han dejado con la extraña sensación de estar incompletos, de que les falta algo para ser catalogados como grandes. En algunos casos parece faltar tráfico o movimiento sobre el asfalto; en otros se echa de menos la emoción de la velocidad extrema; y en todos en general los escenarios carecen de elementos y parecen desolados. El caso es que pocos logran transmitirnos vibraciones similares a la de muchos juegos de ***PLAYSTATION*** que, teóricamente, deberían ser muy inferiores. **SAN FRANCISCO RUSH** es otro ejemplo más a añadir. Está bien y resulta entretenido, pero no es un título como para tirar cohetes.

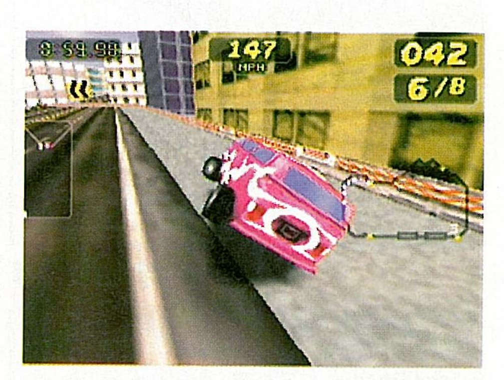
El diseño gráfico es bastante similar al de la recreativa (que empleaba una tarjeta gráfica *3D FX* y *chips Voodoo*

EL JUEGO *refleja con bastante fidelidad muchas partes de la ciudad de **San Francisco**. En este caso podéis ver las famosas cuestas en zigzag, donde los policías pierden los tapacubos y los niños se pelan las rodillas que es un primor.*



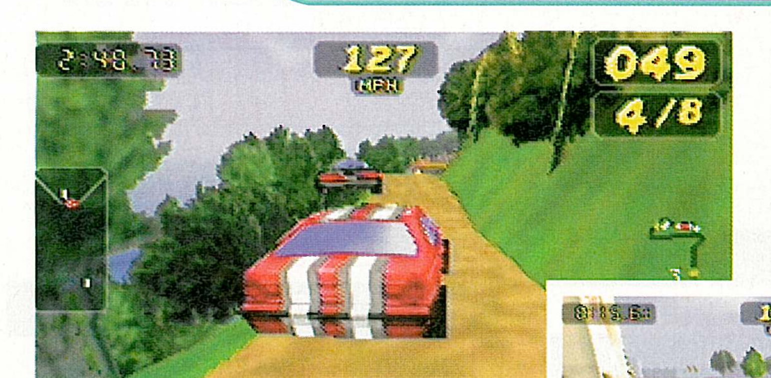
VALORACION

suponemos que aún falta algo de tiempo para que los juegos de coches para NINTENDO 64 empiecen a alcanzar las cotas de perfección exigibles a este sistema, pero, de momento, hay que decir que no llegan a la altura de muchos de los programas de PLAYSTATION. A la consola con más prestaciones hay que exigirle siempre más, y eso también es válido para sus juegos. SAN FRANCISCO RUSH es un cartucho más en la línea que apuntábamos antes, es decir, con bastantes virtudes pero también con algunas pequeñas lagunas. La principal, según nuestro criterio, es que le falta algo de garra y emoción de la recreativa.













Dos jugadores



Una vez más, se trata de la opción de juego con más posibilidades de triunfar y engancharnos.



VUELOS estratosféricos cada dos por tres, harán que pasemos muchos más apuros de los esperados. Si entráis un poco cruzados, las posibilidades de aterrizar con pérdida casi total de los dientes son muy, muy altas. Cuidadín.

Graphics) aunque no alcance su calidad. Además, pese a que los circuitos son abundantes y cuentan con un montón de caminos alternativos, no resultan excesivamente variados en motivos decorativos ni en las texturas empleadas (el famoso *Antialiasing* tampoco ayuda demasiado). En cuanto a los movimientos, son algo bruscos, se producen algunas pequeñas ralentizaciones y la respuesta al mando es un poco durilla en los giros más cerrados. A pesar de este cúmulo de pecadillos, muy comunes en otros juegos de coches de ***Nintendo 64***, la cosa no es nada grave y se puede jugar sin problemas. En lo que se refiere a su jugabilidad, **San Francisco Rush**, a pesar de que incluye algún modo más de juego, repite los esquemas de la recreativa aunque sin terminar de alcanzar su nivel. Eso quiere decir que en el modo de un jugador es aceptable y entretenidillo, pero es en el modo de dos jugadores simultáneos dónde hallaréis su verdadera dimensión. Algunas de las cuestiones que no nos convencen, tanto en uno como en dos jugadores, son la escasa diferencia entre los coches a la hora de pilotarlos, y la pobre dificultad de algunos de los circuitos. Los múltiples atajos de cada recorrido le añaden algunas notas de espectacularidad, y hay que reconocer que cuenta con algunos de los vuelos más salvajes de todos los tiempos. Si os gustan ese tipo de tretas y sois de los que gustan correr mil veces un circuito para bajar unas cuantas décimas, **San Francisco Rush** puede ser, únicamente, una buena opción.

DE LUCAR

SAN FRANCISCO RUSH

ARCADE CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	tiempo
Fases	6 circuitos
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	controller pak

GRAFICOS

84

sin igualar la calidad de la versión de recreativa, alterna cosas muy buenas con algunos pequeños problemillas técnicos que no tienen cabida en NINTENDO 64. Normalitos y ya está bien.

MUSICA

87

También aquí alterna melodías bastante inspiradas con composiciones bastante peregrinas y lamentables. Parece que la música en NINTENDO 64 seguirá siendo una asignatura pendiente.

SONIDO FX

85

Algunos de los motores suenan casi como una lavadora, pero sí han logrado que otros efectillos, como choques o derrapes, estén a la altura. Los hemos escuchado mejores pero no están mal.

JUGABILIDAD

87

No alcanza los niveles de emoción ni de diversión de la recreativa pero es bastante jugable. Tiene detalles interesantes, muchos atajos y momentos realmente espectaculares. Se deja jugar, como ya dijimos.

GLOBAL



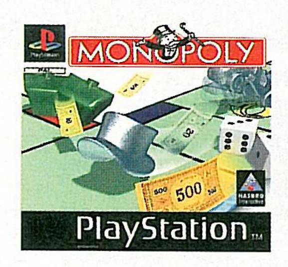
\+ La opción para dos jugadores simultáneos.

\- No es de esos juegos que te mantienen delante de la pantalla.



La CALLE es mía

Monopoly



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR HASBRO INT.
PROGRAMADOR GREMLIN INT.



Aprende con Monopoly a ser un verdadero especulador inmobiliario y algún día podrás sacar a tu familia del piso de protección oficial y comprarte una casa señorial como la de The Punisher.

El juego de mesa más popular del mundo (tras el ajedrez y los trileros), llega a ***PlayStation*** de la mano de la juguetera HASBRO y GREMLIN (que en espera de tiempos mejores se dedica a cumplir este tipo de encargos). Con las calles de **Barcelona** como escenario (si antes elegimos el idioma español de entre los cinco posibles), **Monopoly** traslada con encomiable fidelidad toda la emoción y la diversión del juego de tablero a la pantalla del televisor, pudiendo participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. Dejando al margen la estupenda música que acompaña al juego y las frecuentes secuencias *CGI* que lo adornan, el verdadero éxito de esta peculiar conversión radica en el sistema de iconos, que lo hace aún mas sencillo y divertido de jugar que el original de tablero. Me ha gustado, de verdad.

NEMESIS









VALORACION

Al margen del recelo inicial que puede causar un juego de tablero pasado a consola, lo cierto es que Monopoly engancha a los pocos minutos de juego. Y si eres hijo único o simplemente nadie te quiere, puedes jugar contra la máquina.

MONOPOLY

JUEGO DE TABLERO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	Ninguna
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

GRAFICOS 75

De acuerdo, no es ninguna maravilla gráfica, pero tampoco hacía falta contratar a H.R. Giger para adaptar el tablero de cartón de Monopoly a una pantalla de juego. Las secuencias de CGI son simpáticas.

MUSICA 85

Aquí sí que no puede haber discusión. Conseguir hacer cuatro temas de tal calidad que no logren cansar al jugador ni tras horas y horas de juego, es todo un milagro que desde aquí valoramos como se merece.

SONIDO FX 80

Por lo menos se han molestado en añadir efectos de sonido especiales para cada tipo de ficha elegido. Otros hubieran puesto el sonido de las fichas sobre el tablero y basta...

JUGABILIDAD 88

Que nadie se lleve a engaño, Monopoly no puede competir con un Castlevania o con el último de los Street Fighter, pero es tan jugable y divertido como el juego de mesa, y eso es decir mucho. A mí me gusta.

GLOBAL 87

+ Poder timar y especular sin que intervenga la guardia civil.
- Podrían haber incluido otro juego extra... ¿quizá el tragabolas?


concurso
CLAYFIGHTER 63 1/3
VIRGIN INTERACTIVE y SUPER JUEGOS te invitan a participar el sorteo de 15 CLAYFIGHTER 63 1/3 y un lote de posters, pegatinas y calendarios del juego. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO CLAYFIGHTER 63 1/3».
Interplay
Virgin INTERACTIVE
© 1997 Interpelay Productions. Todos los derechos reservados. Clayfighter 63 1/3 e Interplay son marcas registradas de Interplay Productions. Todos los derechos reservados. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Acción MOTANTE

Moto Racer

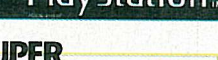
Los aficionados anhelábamos un juego de motos con cierta *entidad*. Gracias a *Electronic Arts* disfrutaremos y por *partida doble*.

Y decimos por partida doble porque tanto las motos de carretera como las de motocross tienen su correspondiente hueco en este compacto de la prolífica ELECTRONIC ARTS. Aunque ROAD RASH siempre ha sido el referente en cuanto a juegos de motos, lo cierto es que las características de ese título, con la agresividad por bandera, lo alejaban un poco de lo que es una típica carrera de motos. En ***SATURN***, con MANX TT y HANG ON y con un marcado acento arcade, sí que se había podido disfrutar con carreras de motos puras. Ahora, con **MOTO RACER**, por fin los usuarios de ***PLAYSTATION*** tienen a su disposición un título con entidad más que suficiente como para vivir con intensidad la inigualable emoción del mundo del motociclismo. El juego combina dos tipos de motos, las de carretera y las de motocross. Con estas últimas correremos por circuitos cerrados, con saltos estratosféricos (pudiendo hacer piruetas incluso) barro y todas las características esenciales de esta disciplina. Con las de carretera disfrutaremos de trazados interurbanos, con curvas, puentes y demás elementos que encontraríamos en cualquier viaje por nuestra geografía. Lo más destacable del juego es la indudable calidad del vertiginoso *engine 3D*, los 8 circuitos disponibles y otras tantas motos de cada disciplina. En resumen, si te va la simulación motociclista de todo tipo aderezada con ciertas dosis de arcade, éste es tu juego.

THE SCOPE



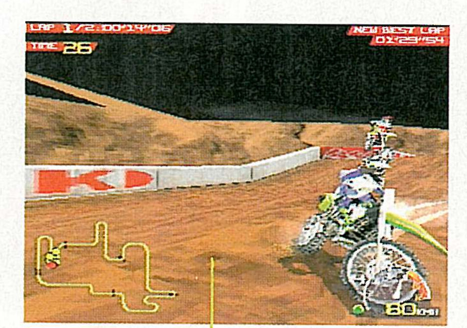




SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	E.A.
PROGRAMADOR	DELPHINE



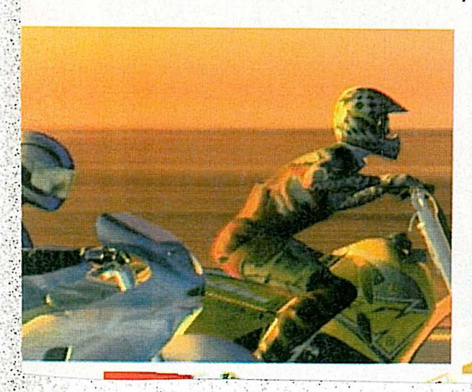


DOS EN UNO

Tener MOTO RACER es como disponer de dos juegos en uno gracias al radical cambio escénico y dinámico en cada especialidad.

VALORACION

- el mundo de las motos por fin puede disponer de un juego con las cualidades necesarias para satisfacer a los amantes de este espectacular deporte. La combinación de dos tipos de disciplinas hace que tengamos dos juegos en uno, sin que eso signifique una merma de calidad en alguno de ellos.
- el tratamiento gráfico es excepcional, con unos recursos técnicos más que sobrados que demuestran el buen hacer de los programadores. Quizá echamos de menos que las motos no sean reales.









CABALLITOS

Los amantes de las fantasmadas, con sólo pulsar un botón, podrán elevar la rueda delantera de la moto y hacer «jacos».



MOTO RACER

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	infinitas
Fases	17
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card



Motos

Podemos seleccionar nada menos que ocho motos distintas en cada especialidad. Cada una, por supuesto, dispone de unas cualidades dinámicas diferentes.



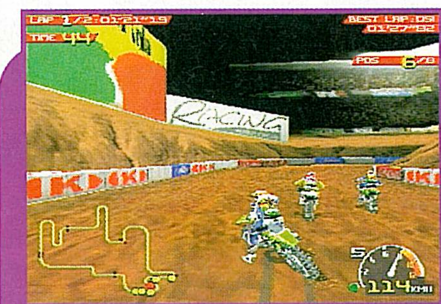
Champion

En el nivel de dificulad menos complicado no os resultará demasiado difícil quedar en primer lugar, no sólo del campeonato, sino de todas las carreras.



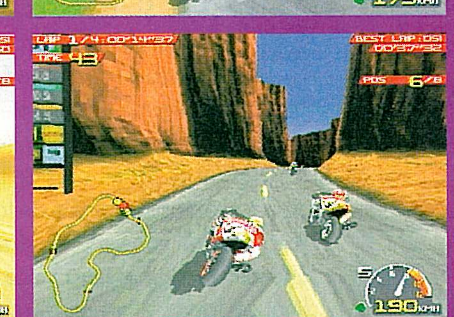
Inverso

Si conseguimos quedar en primer lugar del campeonato se nos abrirá el modo espejo, convirtiéndose en 16 los circuitos donde podemos competir.















Circuitos

La velocidad es la tónica característica de los 8 circuitos, 4 para carretera, 4 para motocross. Sus nombres son Dirt Arena, Fun Fair, Great Wall, Lost Ruins, Rock Forest, Sea of Sand, Speed Bay y West Way. La calidad de las texturas y el impecable movimiento de todo lo que se genera a nuestro paso lo convierten en uno de los juegos técnicamente más brillantes y más agradable de jugar. El trazado de los circuitos de motocross nos permite realizar saltos tremendos en los que podremos realizar espectaculares piruetas.



Dos jugadores

Como es casi obligado en cualquier simulador de conducción que se precie de serlo, el modo de dos jugadores simultáneos está incluido en el CD. *Split Screen* vertical es la modalidad elegida en esta ocasión.

GRAFICOS 93

Aunque el diseño de las motos no es demasiado bueno, las animaciones de los pilotos, las tumbadas, los caballitos y demás piruetas están muy conseguidas. El engine 3D es de lo mejorcito que hemos visto en PLAYSTATION.

MUSICA 84

Las melodías, a pesar de ser muy rítmicas y acordes con lo vertiginoso del juego, dejan el papel estelar a los efectos de sonido. En juegos de esta índole este apartado no es importante, y con no molestar ya vale.

SONIDO FX 87

El sonido de las motos y de los derrapes son los protagonistas de este apartado. Sin destacar en exceso por su calidad, ambientan a la perfección la tremenda velocidad inherente al mundo de las dos ruedas.

JUGABILIDAD 89

Aunque aún creemos que le falta algo, MOTO RACER es sin duda el mejor juego de carreras de motos sin contar a otra estrella de la casa, el gran ROAD RASH. Ambas modalidades son divertidas, especialmente el motocross.

GLOBAL



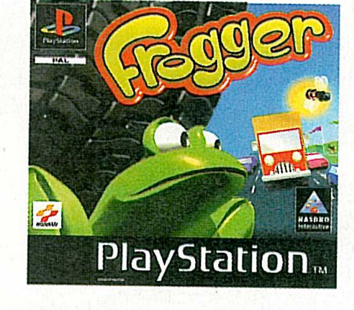
89

+ La calidad técnica del juego es impecable.
- Las motos son un poco sosas de diseño e impersonales.

El JUEGO más dicharachero

Frogger

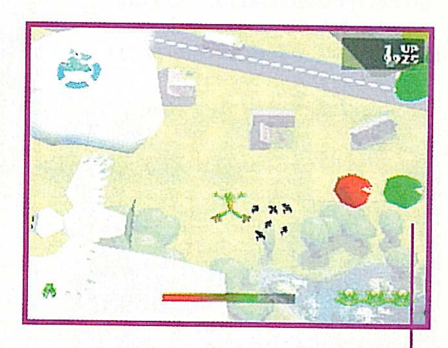
Bajo un fantástico entorno poligonal y sin perder ni un ápice del encanto típico de un **clásico** de toda la vida, el famoso juego de la rana **multiplica** su valor por 32 bits.



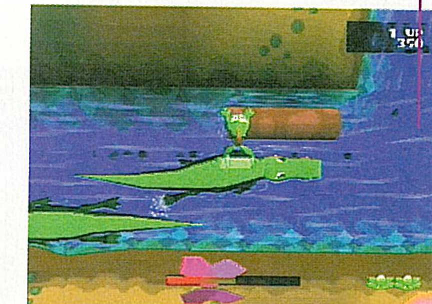


FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	HASBRO

Supongo que la mayoría de vosotros conoceréis, aunque sólo sea de vista, el **Frogger** de KONAMI. Si éste no es vuestro caso, con sólo echar un vistazo a la *intro* podréis ver alguna imagen del aspecto que presentaba este juego de los albores de las recreativas, allá por los inicios de los 80. Básicamente consistía en atravesar una carretera y un lago hasta llegar al final de la pantalla y, según se avanzaba, el tráfico y la velocidad de los elementos móviles iba aumentando. HASBRO, una década y media más tarde, recupera la mecánica del juego, pero vistiéndolo con un magnífico entorno tridimensional poligonal e incorporando nuevas e imaginativas fases. De esta manera, la fase de toda la vida, llamada aquí *Retrolevel*, tiene un aspecto ahora totalmente remozado aunque mantiene el esquema de juego, y se han añadido niveles de similar mecánica pero diferente entorno gráfico. Así, desde una fábrica en la que deberemos activar y desactivar plataformas móviles, hasta fases aéreas en las que nos moveremos en nubes y globos, pasando por niveles en la jungla con enemigos agresivos y muchos más hasta llegar a 9 distintos (algunos de ellos sólo accesibles si se completan las anteriores) conforman la totalidad del juego. Pero sin duda con lo que más disfrutaréis del juego es con el modo de dos jugadores simultáneos, que, por propia experiencia, puede llegar a generar piques antológicos. En resumen, **Frogger** es un juego actual en aspecto a pesar de inspirarse en un clásico, impregnado de mucho humor, que sin duda gustará a todos. **THE SCOPE**



Los programadores de este remozado ***Frogger*** *no han escatimado en imaginación, e incluso podemos manejar a nuestra rana en el cielo, pasando vía globos o pájaros de nube en nube. La mecánica, sin embargo, es siempre similar, teniendo que hallar las otras ranas.*





CONTRASTE *A la izquierda podéis ver el aspecto de la fase de toda la vida, y abajo uno de los 8 niveles nuevos.*

VALORACION

- Tanto si eres uno de los amantes de la célebre recreativa, como si jamás has oído hablar de ella, FROGGER tiene cualidades más que sobradas como para entretener a todo el mundo.
- el tratamiento gráfico es excelente, y los nuevos niveles proporcionan una gran diversión sin perder el encanto del clásico. un juego muy recomendable.

FROGGER

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	9
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card



Sobre estas líneas podéis contemplar una imagen de la fabulosa intro, en la que además de recordarnos la recreativa de principios de los 80, podemos ver una divertida secuencia de ***Frogger*** *en plena acción esquivando el intenso tráfico. Cada nivel tiene un número variable de subfases que pueden ser 5, como en Retrolevel, o 1 como en Tropical Trouble, la fase final.*

Dos jugadores

El modo de dos jugadores simultáneos suele ser la mejor baza de un juego, y el caso de **Frogger** no es ninguna excepción. En esta ocasión ganará el jugador que rescate 3 ranas en el menor tiempo posible, pudiendo elegir entre varios decorados inspirados en las fases del modo individual. Puede parecer en un principio algo bastante simple, pero cuando juguéis con un amigo os costará mucho más de lo que pensáis apagar la consola.





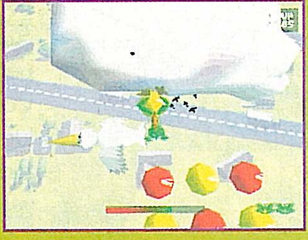


TROPICAL TROUBLE *La fase final es la mejor del juego. En ella deberéis rescatar primero a todas las ranas para poder abrir el templo que tenéis a la izquierda de estas líneas.*

9 Fases

Nueve son los niveles que componen el juego, aunque los últimos sólo son accesibles si completáis los anteriores. Cada uno de ellos difiere totalmente de los demás, aunque, insistimos, la mecánica de rescatar a las pequeñas ranitas está presente en todos ellos. Aunque algunas son más divertidas que otras todas son cuando menos curiosas, y el entretenimiento que proporcionan es directamente proporcional a la dificultad creciente de cada una de las fases. El aspecto gráfico ha sido muy cuidado, teniendo incluso la posibilidad de variar el ángulo de perspectiva en cualquier momento.









GRAFICOS 87

El buen humor y la simplicidad gráfica como tónica general no son óbice para que este aspecto alcance unos niveles de calidad altos gracias a lo cuidado de su diseño. Quizá echamos de menos alguna que otra textura.

MUSICA 84

Queda muy en segundo plano, prácticamente como música ambiental. No tienen un ritmo demasiado frenético, lo que es de agradecer teniendo en cuenta que muchas fases son complicadas de completar y precisan de mucho tiempo.

SONIDO FX 88

Escasos, ya que una rana no da mucho de sí, pero su calidad es francamente buena. El buen humor es, insistimos, una de las claves del juego, y el apartado de efectos sonoros no es ajeno a esto. Cumplen, que no es poco.

JUGABILIDAD 90

Dificultad creciente, integración perfecta de la rana con los escenarios, buena realización técnica y un modo de dos jugadores colosal. Con todo esto, ¿a quién no le apetece echarse una partidita a este **Frogger**?

GLOBAL



89

\+ El modo de dos jugadores simultáneos.

\- El tiempo para finalizar cada fase no permite errores.

Dinasty Warriors

EMPERADOR

El último



Si pensabais que los buenos juegos de lucha tridimensional eran ***coto privado*** de NAMCO, estáis muy equivocados. Para demostrárnoslo, KOEI, cansada de los wargames, ha creado un ***magnífico*** juego de lucha que nada tiene que ***envidiar*** a las joyas del género tipo VIRTUA FIGHTER o TEKKEN.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	KOEI



Hartos ya de realizar juegos de estrategia, la gente de KOEI ha ido a dar con uno de los géneros en los que triunfar es algo realmente difícil: los *beat´em-up* en 3D. Al igual que en la mayoría de sus anteriores juegos, utiliza personajes que existieron realmente en **China** en la época en la que DINASTY WARRIORS está ambientado. Nada más poner el juego, y pensando en que no sería sino uno más para la colección, empiezan las sorpresas. Una trabajada *intro* en *FMV* nos recordará inevitablemente a TEKKEN 2 gracias a la suavidad de la que hace gala. Pero lo mejor viene cuando jugamos la primera partida: 8 personajes de entrada para seleccionar y cada uno con su particular estilo de lucha y su arma característica, animados todos a base de *motion capture* y a una velocidad muy cercana a los 60 *fps* (lo que hace sus movimientos extremadamente reales). El sistema de juego utilizado por KOEI para dar vida a **DINASTY WARRIORS** es bastante similar al de SOUL BLADE, ya que disponemos de un botón para el ataque horizontal y otro para el vertical como en el juego de NAMCO. La inclusión de dos botones más para defendernos (al igual que atacando, uno es defensa vertical y el otro horizontal), lo convierten en uno de los pocos juegos que añaden algo novedoso al género. Ya sabéis, antes de juzgar cualquier juego por su compañía o aspecto, echaros unas buenas partidas primero por si acaso.

DOC



*Cada personaje blande un arma diferente que maneja tan bien como **DE LUCAR** sus dos teléfonos moviles. Todas ellas tienen nombres tan cursis como «Las mazas encantadas». En fin, qué se le va a hacer...*

VALORACION

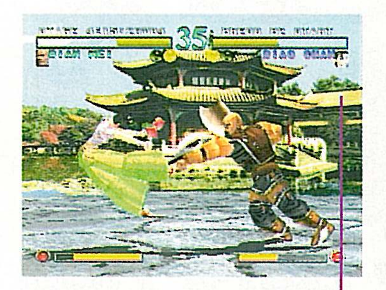
Parece increíble que una compañía como KOEI pueda realizar uno de los mejores juegos de lucha en 3D de la temporada. Inmejorable aspecto gráfico y una gran jugabilidad en la que tienen cabida combos, llaves, musou, etc. convierten a DINASTY WARRIORS en un beat´em-up que se sale de lo normal.

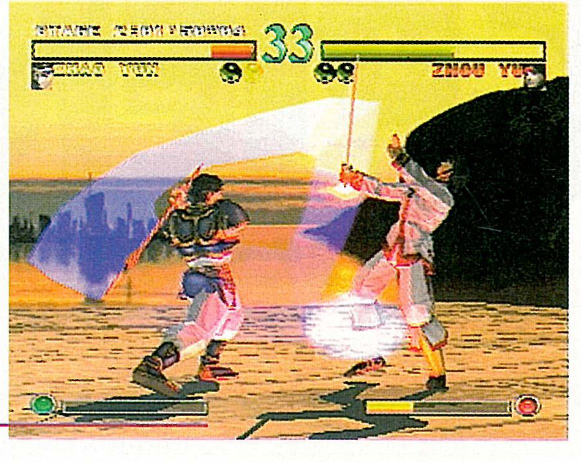


DINASTY WARRIORS

beat´em-up

CD ROM	
Jugadores	2
Vidas	energía
Fases	17
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card





Los efectos de luz surgidos del cuerpo de los personajes al recibir los impactos se reflejan en los luchadores al igual que ocurría en TEKKEN 2 y SOUL BLADE.

Musou

Ultimamente no existe ni un solo juego de lucha que no haga uso de la típica barra de *Power* o *Super*. En el caso de **DINASTY WARRIORS** (que en **Japón** se llamó SANGOKU MUSOU), esta barra activará el modo *Musou* en nuestro personaje, lo que le hará desencadenar (cuando queramos) una serie de golpes muy similar a los *combos* de TEKKEN 2, aunque con una velocidad bastante más alta. Si nuestra energía está parpadeando en rojo (lo cual significará que lo llevamos muy mal), se doblará la cantidad de golpes que recibirá el oponente. En la opción *Characters* podremos observar uno de los dos *combos Musou* que posee cada uno de los personajes mediante una nítida secuencia de vídeo.

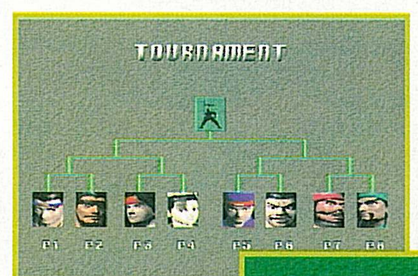








Modos de Juego





TEAM BATTLE
LU XUN VS GUAN YU
HANDICAP

El modo Practice es uno de los más útiles de todo el juego. En él aprenderás a hacer la mayoría de los combos y a cubrirte de la mayoría de los ataques de los enemigos.

Imitando en cierta forma las maneras impuestas por NAMCO con TEKKEN 2 y SOUL BLADE, una gran cantidad de modos de juego pueblan el menú de **DINASTY WARRIORS**. Podremos seleccionar desde los típicos *Versus* y *Arcade*, hasta un utilísimo *Practice Mode* al estilo TEKKEN 2, pasando por los no tan usuales modos *Team Battle*, *Tournament Battle*, *Time Trial* y *Endurance*.

Personajes Secretos

Aqui tenéis algunos de los personajes ocultos y jefes que aparecen en el juego. Hasta Nobunaga, el ambicioso emperador de NOBUNAGA'S AMBITION, hará aparición como luchador secreto.







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92 — Pocos juegos de lucha en 3D pueden presumir de tener todos sus gráficos en alta resolución y moverlos a una velocidad muy cercana a los 60 frames por segundo. El motion capture hace las animaciones increíblemente reales.	86 — Una gran variedad de temas musicales que abarcan estilos tan dispares como el jungle o la música tradicional china ponen la banda sonora a cada uno de los luchadores de una manera más que aceptable.	85 — Los sonidos de los golpes, como en la mayoría de los juegos de lucha, realizan su función a la perfección sin destacar especialmente. Las voces digitalizadas de los personajes suenan realmente nítidas.	87 — Una especie de mezcla entre la jugabilidad de SOUL BLADE y la de TEKKEN 2, a lo que se le suman los dos diferentes tipos de defensa, los combos especiales musou, etc. Quizá hay pocos golpes especiales por cada luchador.	 88 — + Los gráficos en alta resolución y la suavidad. − Se echa en falta algún que otro golpe especial más.



Férreo y SANGRIENTO

Mace: the Dark Age

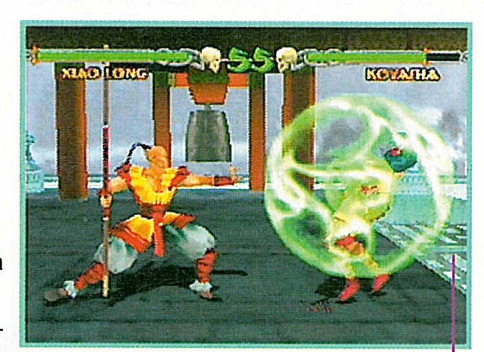


Si estás buscando un buen **juego de lucha** poligonal con el que alimentar tu hambrienta **Nintendo 64**, **Mace** es el mejor candidato. De hecho, es casi el **único.**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI-ACCLAIM
PROGRAMADOR	MIDWAY-ATARI

Los aficionados a los juegos de lucha que posean una ***Nintendo 64*** están de enhorabuena (ya era hora), ya que al fin aparece un *beat'em-up* tridimensional medianamente bueno, que como único contrincante actual tiene al pobretón Wargods. El juego es la conversión directa de una recreativa programada por ATARI GAMES y que, al igual que San Francisco Rush, utilizaba *chips Voodoo Graphics* (los mismos que utilizan la mayoría de tarjetas aceleradoras 3D para ***PC***) para ocuparse de todo el apartado gráfico y poder mostrarnos una ingente cantidad de polígonos sombreados, texturados y cómo no, con *anti-aliasing*. El apartado gráfico en la versión doméstica es prácticamente idéntico al de la recreativa, aunque como en casi todos los *beat'em-up* en 3D que hemos podido ver en la 64 *bits* de NINTENDO (ya sean juegos japoneses, americanos o europeos), cuando se juntan cierta cantidad de polígonos, el número de *fps* con los que es mostrado todo el juego se reduce drásticamente. De tal manera que los saltos entre animaciones se sucederán continuamente, llegando a veces hasta el punto en el que no sabremos con absoluta exactitud lo que nuestro personaje está haciendo. Pero bueno, como soy de los que le dan más importancia



Este golpe especial de Xiao Long le permite realizar extensos combos aéreos, ya que la burbuja mantendrá al oponente en el aire aproximadamente 2 segundos. ¿Cuántos golpes podrás llegar a combinar?



*Aquí podéis ver la tunda que **Belén**, nuestra maquetadora gritona, le da al pobre **Doc** por tardar 3 meses en hacer un pie de foto. Al fondo un Clio flamante ardiendo.*

VALORACION

Aunque la máquina moviese sus gráficos algo más suavemente (que no demasiado), os puedo asegurar que se trata de una conversión bastante fiel a la recreativa, sobre todo teniendo en cuenta que el genero de los beat'em-up en 3D se encuentra menos explotado en NINTENDO 64 que en MASTER SYSTEM, y por lo tanto, las compañías de programación aún tienen mucho, pero mucho que aprender.

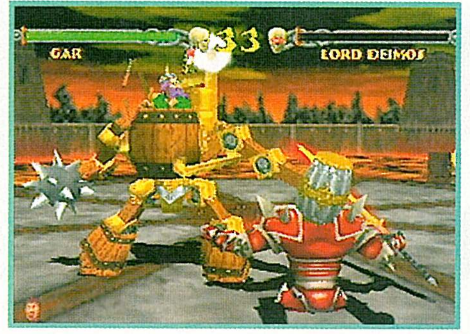
MACE: THE DARK AGE

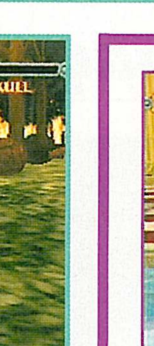
BEAT'EM-UP

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	7
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

Fatalities

Al más puro estilo Mortal Kombat (de hecho, completamente igual), podremos castigar a nuestro oponente con un bestial *fatality*. Al estar en 3D, la violencia se hace mucho más real, aunque el *fatality* en cuestión no sea increíble.







Uno los puntos fuertes del juego es el gran detalle con el que se han diseñado todos y cada uno de los escenarios. Las pantallas en las que aparece la luna son sin duda las mejores de todo el juego.

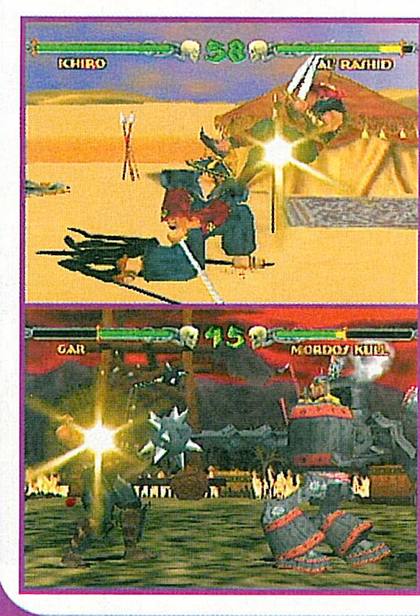
a la jugabilidad que al aspecto gráfico, ese punto lo dejaremos un tanto de lado, además **Mace: The Dark Age** es posiblemente el juego de lucha en 3D para ***Nintendo 64*** que menos *frames* pierde. Algo es algo.

Como supongo que ya sabréis, este tipo de recreativas, sobre todo teniendo en cuenta que el juego ha sido programado enteramente en el país de la hamburguesa, goza de gran aceptación entre todos los adeptos a los juegos de lucha de los **EE. UU.**, ya que su jugabilidad es, como últimamente suele ocurrir con la mayoría de los juegos, una extraña mezcla entre los *combos* de Killer Instinct, los *fatalities* de Mortal Kombat y alguna que otra característica de cualquier otro juego que haya pasado por alto. De tal manera que podemos elegir jugar como un auténtico verdugo, propinándole a nuestro contrincante bestiales *combos* de hasta 20 golpes, y terminar cortándole la cabeza con nuestro inmenso hacha y mostrársela orgulloso al público (algo que muchos de la redacción han intentado hacer numerosas veces conmigo)... Suena bien, ¿eh? Un interesante plantel de personajes puebla el menú de selección de luchador, desde el susodicho verdugo hasta un esqueleto con una armadura, pasando por las típicas féminas sugerentes (en este caso nada más y nada menos que tres) para alegrar la vista al oponente. Si estáis hartos de jugar al Killer Instinct o al Mortal Kombat, únicos juegos de lucha que actualmente podéis adquirir para vuestra ***Nintendo 64***, no dudéis ni un segundo en conseguir este **Mace: The Dark Age**, que os hará sentir todo el dolor de un buen *fatality* sin olvidarse a la estrella actual de los *beat'em-up*, el «cuanto-más-largo-mejor», el gran «*combo*».

DOC

Rivales ocultos





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	75	83	89	87
Los gráficos son de una calidad impresionante. De hecho podríamos decir que pueden codearse con bestias como Virtua Fighter 3 o Tekken 3, aunque la brusquedad de los mismos hace que parezcan peores de lo que son.	¿Algún día programarán un juego de lucha para N64 que supere, musicalmente hablando, a Killer Instinct? Al menos Mace no lo logra. De hecho, la calidad de su música no es ni mucho menos buena, más bién mediocre.	Realmente no se qué sonido hace un inmenso hacha al clavarse en la carne de una persona, pero apuesto a que los efectos de Mace son lo más parecido. Las digitalizaciones, como los aullidos de los lobos, son geniales.	Aunque el juego goce de los combos de Killer Instinct, e incluso de alguno que otro similar a los de Street Fighter, su escasa variedad de juego (combo, avanza, combo, fatality y vuelta a empezar) terminará cansando.	+ Los combos y sobre todo los fatalities en 3D. – En ciertos momentos del combate es muy brusco.

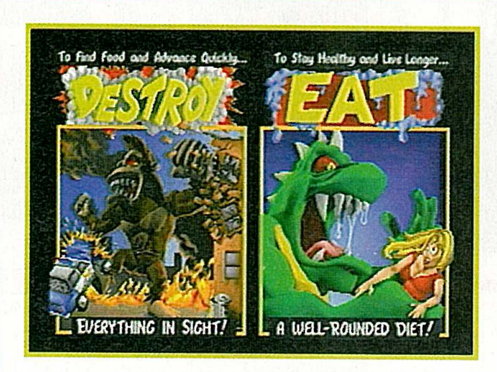




el día de la BESTIA

Rampage World Tour

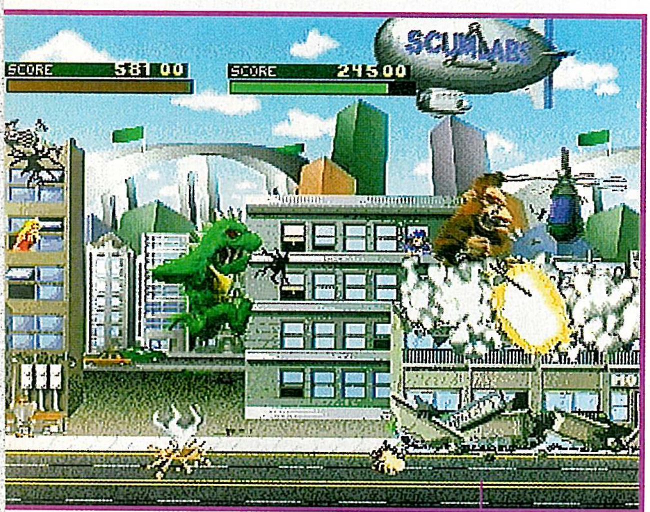
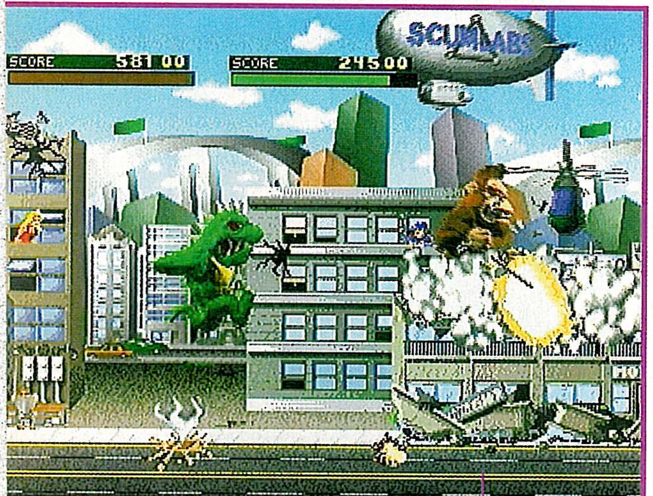
¿Cuántos juegos te permiten **demoler** una ciudad a puñetazos, **comerte** a sus habitantes y **pisar** unas cuantas monjas por el camino? Con ***Rampage World Tour*** acompaña a las tres criaturas de **Midway** en su particular periplo cultural a lo largo y ancho del planeta.





De los creadores del Rampage original, **Brian Collin** y **Jeff Nauman**, nos llega ahora su secuela, producida diez años después de que la máquina de MIDWAY revolucionara los salones recreativos. **Rampage World Tour** vió la luz a principios de año en forma de ***coin-op*** y ahora lo hace en el mercado doméstico, más concretamente en ***PlayStation***. Protagonizada por los tres mismos mutantes de la primera entrega (el gorila George, el saurio Lizzie y el hombre lobo Ralph) y con una mecánica idéntica, **World Tour** incorpora no sólo mejores gráficos, sino que abandona los escenarios de una única pantalla por otros mucho más grandes que incoporan *scroll* horizontal. Como en el primer Rampage, el objetivo del juego es destruir a pellizcos las diferentes ciudades que surjan a nuestro paso, y en especial las plantas químicas de SCUMLAB, un peligroso emporio industrial responsable de las mutaciones de los tres protagonistas. La gran novedad es que ahora es posible visitar y arrasar las principales urbes de otros países (**Londres**, **París**, **Barcelona** o **Madrid**), en total 134 localizaciones. El salvaje sentido del humor del juego queda patente en los habitantes de las ciudades, que incluyen desde exhibicionistas y mujeres de baja estofa hasta un par de adorables monjitas y un párroco (devorar a estos últimos lleva consigo un castigo divino). Lástima que lo repetitivo de su mecánica y su bajo nivel de dificultad acabe lastrando el conjunto del juego. De todas maneras sigue siendo bastante recomendable.

NEMESIS

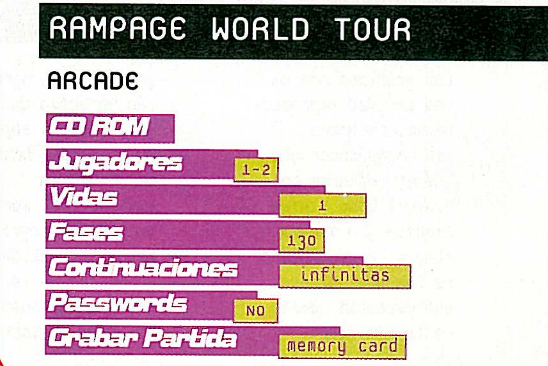
En pos del buen gusto televisivo, George tira abajo el ambulatorio de Médico de Familia. A ver si pilla a todos dentro (la Juani incluida).



Cabalgar sobre una nave espacial otorga un poder destructivo sin comparación en el juego, aunque saltar sobre ella de golpe lleva consigo algunos dolores de caracter íntimo.

SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	G. REFUGE



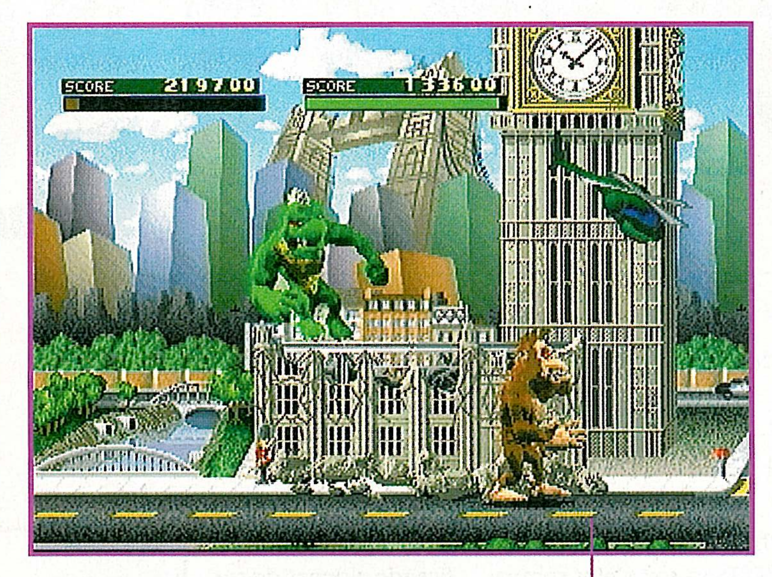
RAMPAGE WORLD TOUR

ARCADE

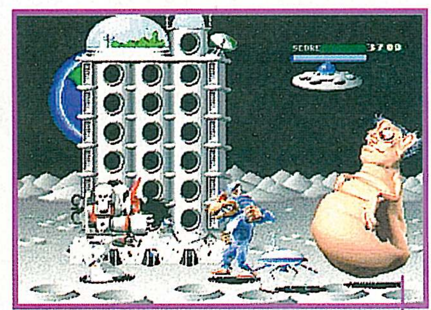
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	130
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card

VALORACION

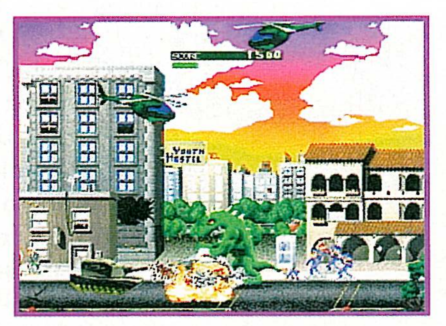
- Al margen de que su mecánica pueda resultar algo repetitiva (también lo es la del TETRIS) no se puede poner en duda la jugabilidad y carga adictiva de Rampage World Tour, aunque sea sólo por ver la extrema crueldad con que uno puede devorar jubilados, soldados o turistas...
- A pesar de poseer 130 fases distintas, si grabas la partida en Memory Card te acabarás el juego en pocas horas. Una lástima.

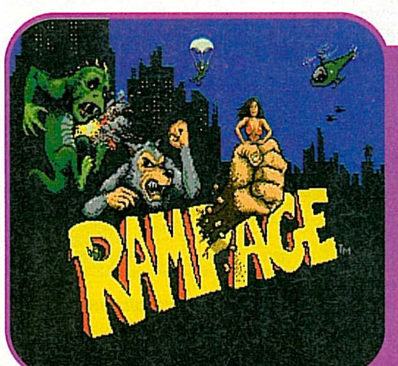


La solución al contencioso de Gibraltar: o nos devuelven el peñon o tiramos abajo el parlamento británico a base de pellizcos.



Ralph en pleno combate contra la bestia mecánica Magefesa, sin sospechar que THE PUNISHER se acerca por detrás. El pobre ha perdido las piernas a base de hacerse nitros.







Un clásico de los 80

La leyenda de George, Lizzie y Ralph comenzó a forjarse en 1986, fecha en que RAMPAGE irrumpió con fuerza en los salones recreativos de la mano de BALLY MIDWAY. En él se narraban las deliciosas correrías de tres simpáticos mutantes en pos de la destrucción de las principales ciudades de **EE.UU.** Gráficamente superior a la mayoría de las ***coin-op*** de la época, RAMPAGE conquistó el corazón de los aficionados gracias a su impagable jugabilidad y sentido del humor. A destacar las adaptaciones a ordenadores de 8 y 16 *bits*, *MASTER SYSTEM* y *Lynx*.



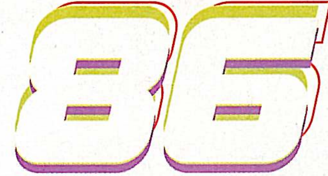
Madrid

España cañí queda representada en el juego por estas dos ciudades, en las que no falta la típica plaza de toros, eso sí, con la apariencia arquitectónica de una letrina. Y ya puestos a criticar, resulta poco creíble que a

Barcelona

estas alturas los habitantes de **Madrid** y **Barcelona** se asusten con la aparición de un xenomorfo peludo por sus calles... cuando The Punisher lleva años andando por ellas.

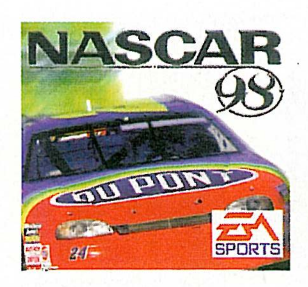
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85 — Escenarios 2D y personajes renderizados al más puro estilo CLAYFIGHTERS, con una animación aceptable. Mención especial para los habitantes de las ciudades, reproducidos con todo lujo de detalles y bastante buen humor.	84 — Acordes de Heavy Rock acompañan a nuestros amigos mutantes en su ruta gastronómica por diversas ciudades del planeta. Se combinan con otras más pausadas, y todas ellas bastante pegadizas. Una banda sonora muy variada.	84 — Gritos y alaridos por parte de los horrorizados ciudadanos, ruidos de deglución y masticación por parte de los monstruos y algunos diálogos digitalizados de calidad entre fase y fase. No están nada mal.	85 — Se hace corto y algo repetitivo, pero la jugabilidad de RAMPAGE es indudable. Y no hablemos del factor diversión. Podrás pisar y devorar a inocentes ciudadanos, tirar abajo todo tipo de edificios y pelear con tus compañeros.	86 — + El humor más cruel visto en un videojuego. − Te lo acabarás antes de que te des cuenta.



a ritmo de COUNTRY

Nascar'98

Electronic Arts lanza otro órdago al mundo de la velocidad con un juego basado en las competiciones de Nascar. Una correcta definición gráfica, pilotos y condiciones de carrera **reales** y mucho ritmo en el acompañamiento musical marcan un juego lleno de **buenas intenciones.**



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	E.A.
PROGRAMADOR	STORM FRONT STUDIOS

El mundo de la velocidad y ELECTRONIC ARTS ya son viejos compañeros de aventuras. Como muestra sólo hay que recordar la saga de ROAD RASH o, la más reciente, NEED FOR SPEED. El Nascar tampoco es ajeno a la citada compañía, ya que en ANDRETTI RACING para ***PLAYSTATION*** se incluía esta disciplina como una de las posibles alternativas junto a la Fórmula Indy. Con la vista puesta en la laureada hoja de servicios de EA, los programadores de STORM FROM STUDIOS se pusieron el mono de trabajo en busca de un juego en el que el Nascar apareciera como único protagonista. El resultado ha sido un simulador de conducción realista aunque también permite, modificando algunas de sus opciones, convertir el juego en una competición totalmente arcade. Como es habitual en estas pruebas se recogen circuitos con forma elíptica, junto a trazados más sinuosos, completando un total de 17 alternativas. El apartado gráfico destaca por su gran colorido y por la calidad de las repeticiones. En estas últimas se incluyen nueve cámaras, cuatro más de las disponibles durante el desarrollo normal del juego. La *intro* sigue los pasos de las creadas para las diferentes sagas deportivas, con un impresionante montaje de imágenes reales.



Con el nuevo lanzamiento de EA, el Nascar pasa de ser una opción más en un simulador de conducción a la única prueba protagonista de un juego. La compañía americana sigue fortaleciendo su posición.



VALORACION

ELECTRONIC ARTS sigue acentuando su dominio en el mundo deportivo, haciendo un juego individual de una de las modalidades incluida en un título anterior. con un correcto apartado gráfico, el principal inconveniente se presenta en la limitada jugabilidad de las pruebas de Nascar. La música incluida es el aspecto que más destaca en un juego mermado por el escaso interés de esta modalidad deportiva en españa.

NASCAR'98

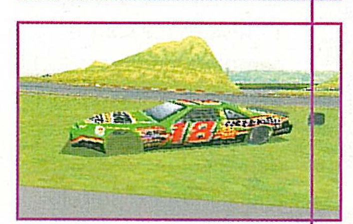
conducción

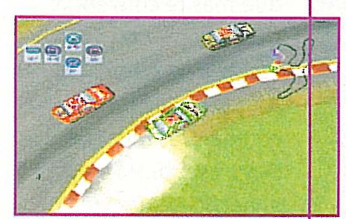
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	2 competiciones
Continuaciones	no
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card

Intro

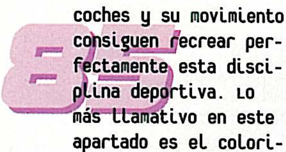
La espectacular *intro* es uno de los aspectos más destacados del compacto. El magnífico montaje de imágenes sacadas de pruebas reales de Nascar se adereza con una impresionante banda sonora. La animada melodía principal, en la que se nota una gran influencia *country*, es utilizada también en otras fases del juego.

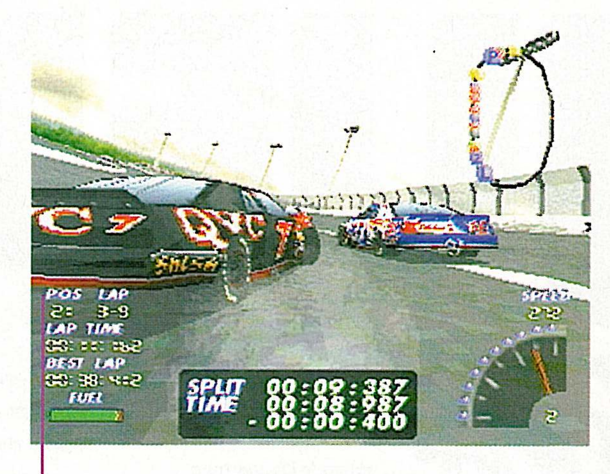












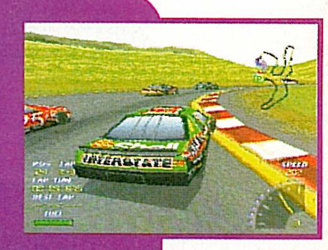
El juego permite a los aficionados al Nascar vivir con realismo estas carreras. Sin embargo, el modo arcade, hace posible disfrutar a los amantes de la velocidad sin complicaciones.

Sin embargo, lo que más sorprende es su animada banda sonora, en la que se incluyen pegadizas melodías con un elevado acento *country*. Los aficionados a este deporte valoraran positivamente la aparición de 25 pilotos reales, así como una considerable gama de posibilidades técnicas para adaptar el coche a las características de cada carrera. Otro aspecto destacado es la aparición de un comentarista especializado en Nascar. Su nombre es **Bob Jenkins**, un perfecto desconocido para la mayoría del público español.

CHIP & CE

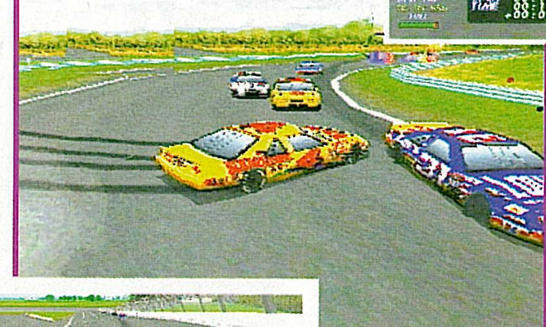
Cámaras

Durante el desarrollo de las diferentes carreras puden utilizarse cinco cámaras diferentes. Estas permiten seguir la competición desde la parte posterior de los vehículos, en diferentes planos, o desde el interior del habitáculo del piloto. La máxima espectacularidad se logra mediante las repeticiones. Con ellas el número de perspectivas aumenta a nueve, incluyendo una variada cantidad de planos. Así destacan las vistas aéreas al más puro estilo de los simuladores japoneses de Fórmula 1.



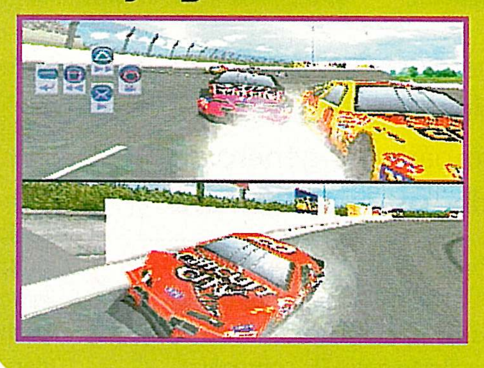








Dos jugadores







El modo de dos jugadores también ha sido incluido en el programa. Este permite participar a dos usuarios de forma simultánea mediante el sistema de pantalla partida. En esta ocasión utiliza la división horizontal.

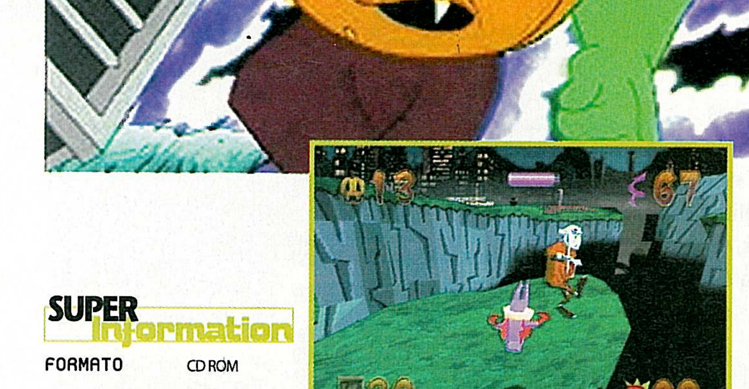
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	94	83	82	84
el diseño de los coches y su movimiento consiguen recrear perfectamente esta disciplina deportiva. Lo más llamativo en este apartado es el colorido en la pintura de las carrocerías. También destacan las variadas repeticiones.	Las animadas melodías incluidas, tanto en la intro como en el resto del juego, tienen una gran influencia country. Es el aspecto que más llama la atención de todo el juego en un programa que pone la velocidad a ritmo de country.	el conseguido ruido de los motores pone una cortina sonora que hace complicado escuchar cualquier otro sonido. Los comentarios de Jenkins antes de cada carrera también son un aspecto a tener en cuenta dentro del apartado sonoro.	Las pruebas de Nascar pueden resultar un poco monótonas, especialmente en los trazados elípticos. Las colisiones y roces entre coches y las salidas de pista son la mejor baza del juego para romper con la citada monotonía.	 + La selección musical es todo un acierto. − Los circuitos elípticos resultan bastante monótonos.

el diablo COJUELO

Jersey Devil



Esta es la pantalla del comienzo del juego y en la que se irán abriendo las puertas a todas las fases.

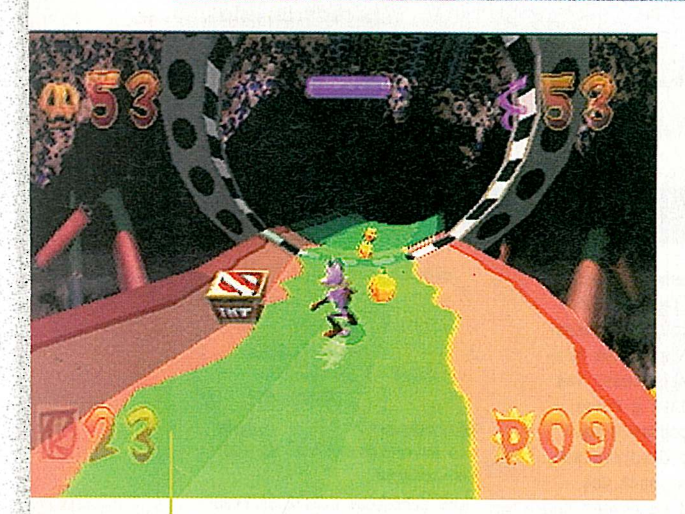




SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	MALOFILM INT.

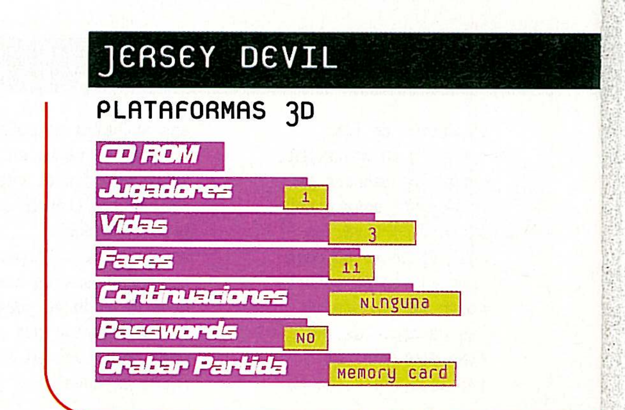
Basado en una leyenda real sobre un ser ***misterioso*** de New Jersey, ***Malofilm Interactive*** nos presenta sus aventuras de una forma divertida y simpática. El género de plataformas en 3D ha sido el elegido para la ***ocasión***.

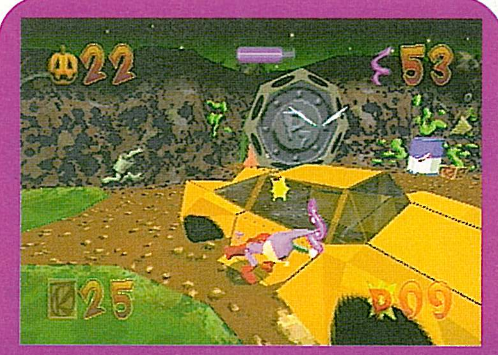


En estas rampas deslizantes podrás hacer acopio de vidas y calabazas mientras practicas slalom.

Este año los juegos de plataformas en 3D han ido ocupando un lugar predilecto entre las compañías que producen juegos para los 32 *bits* de SONY. MALOFILM INTERACTIVE hace su debut con un sencillo pero genial juego que destaca por la suavidad de su *engine* 3D. Esta compañía canadiense ha utilizado como argumento una leyenda de **New Jersey** que ha llegado a servir como guión para un capítulo de EXPEDIENTE X. Al parecer, esta región de **EE. UU.** se vio asolada por los desmanes de una criatura desconocida. Sin embargo, en esta ocasión **JERSEY DEVIL** es el héroe del juego, ya que deberá luchar contra los monstruos creados por Dr. Knarf. La *intro* se nos presenta como un pequeño corto de dibujos animados, y con unas melodías increíbles nos narra cómo el diablillo y el malvado doctor se conocieron. Años después, **JERSEY DEVIL** deberá enfrentarse al Dr. Knarf recorriendo 11 niveles realizados completamente en 3D. El sistema de cámaras que usa el juego nunca te dejará colgado, y podrás fijar siempre el ángulo que más te convenga para afrontar un salto o atacar a un enemigo. Aunque el aspecto gráfico que presenta **JERSEY DEVIL** está bastante bien, el hecho de usar texturas muy simples le resta espectacularidad. Algo parecido sucede con los primeros niveles del juego. Sin embargo, merece la pena avanzar, pues más adelante **JERSEY DEVIL** gana en complejidad y encontramos nuevos alicientes como escenarios con mayores complicaciones y enemigos más avispados. Sin duda, a pesar de que no sea un juego estrella, es un juego que vale la pena probar por las buenas intenciones que derrocha.

R. DREAMER





Destroza el coche a puñetazos y encontrarás un item. A lo largo del juego habrá más objetos que puedes romper.







Niveles

Jersey Devil cuenta con 11 niveles. Accederemos a ellos a través de una pantalla que nos muestra la ciudad de Jersey y, según vayamos avanzando, se irán abriendo las puertas a diferentes fases del juego. Nada más empezar te sorprenderá la suavidad del entorno 3D, pero los primeros niveles resultan bastante sencillos. Tanto el diseño como el desarrollo del juego van evolucionando al descubrir nuevas fases. El punto álgido, como suele ocurrir en los títulos de plataformas, lo encontrarás en los sorprendentes jefes finales, que tienen su culminación con el enfrentamiento final contra el retorcido Dr. Knarf.





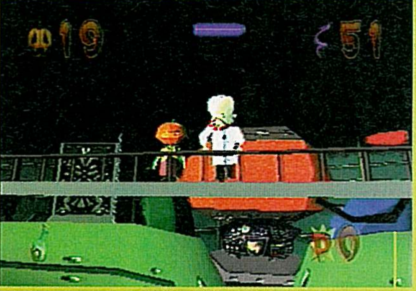


El juego cuenta con un completísimo catálogo de enemigos que cte atormentarán en cada una de las once fases.

Dr. Knarf

Pumpinkhead capturó un extraño cachorro para el Dr. Knarf. Lo que no podían imaginar ninguno de los dos es que, años después, aquel bichejo sería su principal enemigo al combatir los desmanes del doctor y su pupilo en New Jersey.





El Dr. Knarf y su esbirro, Pumpinkhead, contemplan cómo se aproxima Jersey Devil luchando contra sus ingenios.

VALORACION

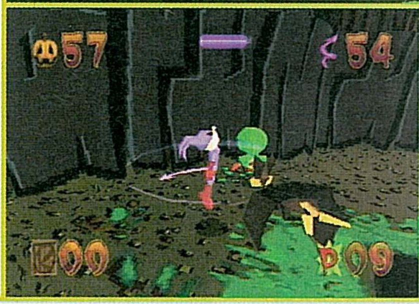
- Jersey Devil es un plataformas en 3D bastante correcto aunque a veces nos deja con la miel en los labios al carecer de los detalles que hacen de un juego una auténtica obra de arte.
- La variedad está presente en los 11 niveles del juego. Incluso podemos encontrar escenarios amplios. Pero los enemigos resultan un tanto apáticos, y exceptuando los jefes finales no los podemos poner como uno de los alicientes de este Jersey Devil.

Aprovecha la capacidad de planeo de Jersey para lanzarte al vacío desde las alturas y acceder a nuevos lugares.

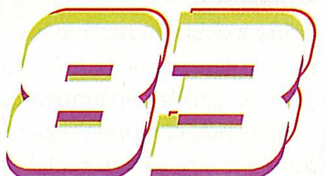


J. Devil

El monstruito que protagoniza el juego cuenta con una serie de capacidades que te ayudarán a librar los diferentes obstáculos que encuentra en su camino. Así, Jersey podrá planear con sus alas, golpear enemigos con su cola y empujar objetos.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	70	85	82	83
Para ser el primer juego de esta compañía para PlayStation, lo han hecho bastante bien. Si las texturas no hubieran sido tan simples el aspecto general del juego habría ganado muchos enteros. La intro es realmente alucinante.	A pesar de que pueda parecer sorprendente, después de la buenísima composición que acompaña las secuencias de la intro, las músicas desaparecen del juego dejando todo el protagonismo para los efectos especiales.	Los programadores han cumplido su cometido en este apartado. Las explosiones son el único aspecto que no resulta muy destacable, el resto, puentes de madera crujiendo, aullidos y otros efectos de seres están muy bien.	Al igual que el apartado gráfico resulta muy completo, la mecánica del juego es bastante simple. Aunque luego vaya ganando en complejidad según avanzamos no está al nivel de otras producciones para esta consola.	+ El engine 3D y el apartado gráfico. - La mecánica del juego resulta un tanto simple y repetitiva.



saca la LENGUA

Chameleon Twist



Los responsables de la ***creación*** de CHAMELEON TWIST, JAPAN SYSTEM SUPPLY, intentan adentrarse en el complejo mundo de los ***plataformas 3D***. Siguiendo las pautas del rey indiscutible del género, SUPER MARIO 64, han conseguido dar un toque de ***originalidad*** a la mecánica del juego al elegir como protagonista a un simpático ***camaleón***. Su lengua será su principal ***arma*** contra los enemigos.



Super Mario 64 dejó el listón muy alto dentro del catálogo de los 64 *bits* de NINTENDO. A pesar del tiempo transcurrido continúa siendo el rey indiscutible del género de plataformas 3D. **CHAMELEON TWIST** es la primera producción de SUNSOFT para esta consola (aunque en **Europa** el juego será distribuido por OCEAN-INFOGRAMES) y para este proyecto han confiado en JAPAN SYSTEM SUPPLY. La jugada no les ha salido muy bien. Aunque la idea del título resulta original en un principio, un camaleón que hace uso de la flexibilidad de su lengua para abatir enemigos y rebasar obstáculos, hay ciertos detalles que ponen en entredicho la calidad del cartucho. Uno viene dado por la sencillez en el diseño de la mayoría de los escenarios. Si esto hubiera ocurrido nada más salir la consola al mercado no habría supuesto una gran decepción. Sin embargo, a estas alturas todo el mundo espera que se supere lo que ya han podido demostrar grandes juegos como SUPER MARIO 64. Otro problema de **CHAMELEON TWIST** viene dado por la escasa dificultad que se le ha dado. Esto le vendrá bien a los más pequeños de la casa, porque si estás habituado a enfrentarte con auténticos retos, éste no es el juego que andabas buscando. Para colmo, la disposición de las cámaras que siguen el desarrollo de la acción deja bastante que desear. Su control no nos permite disponer de mejor ángulo a la hora de realizar ciertas acciones, por lo que nos veremos obligados a fiarnos más de nuestra intuición que de lo que vemos. Los 6 niveles que conforman este cartucho no serán suficientes para apagar tu sed de aventura. Lo más destacable son los jefes finales, sobre todo el último, y la forma en que deberás emplear la lengua del camaleón para sortear algunos obstáculos. Un título de segunda fila para estas navidades.

R. DREAMER

La modalidad para 4 jugadores, al estilo BOMBERMAN 64 y en pantalla partida, puede ser el principal aliciente para aquellos que decidan adquirir este cartucho.

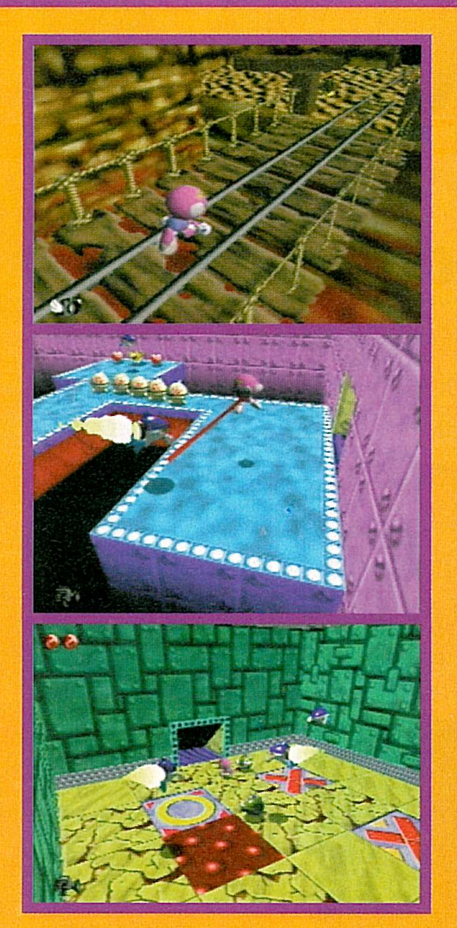
VALORACION

- La mecánica del juego, al tener que hacer uso de las habilidades del camaleón con su lengua, es lo más interesante de un juego que peca de sencillez en el apartado gráfico.
- La poca dificultad que entraña este cartucho deja en entredicho la competencia de algunos grupos de programación que no saben o no quieren hacer uso del tremendo potencial de las consolas de nueva generación. esperemos que aprendan la lección.

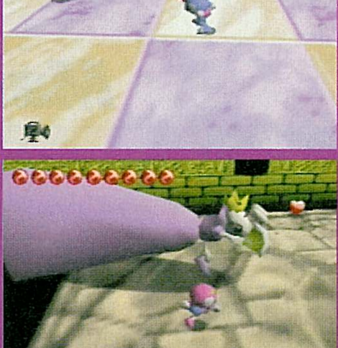
CHAMELEON TWIST

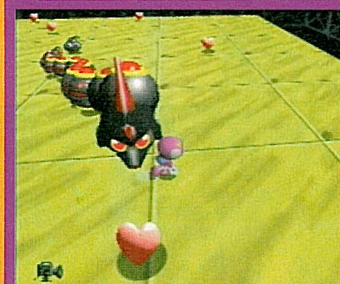
PLATAFORMAS 3D

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	6
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	controller pak



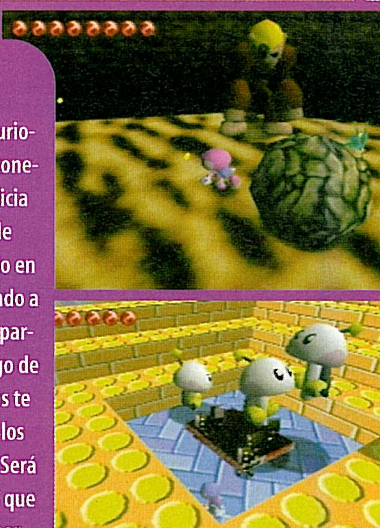






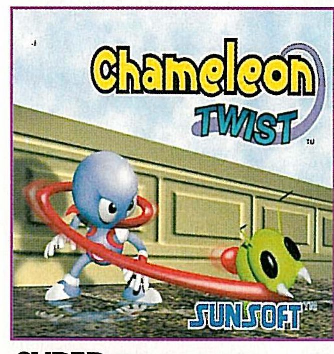
Niveles

Todo comienza cuando un joven y curioso camaleón ve pasar corriendo un conejo que nos recuerda mucho al de Alicia en el País de las Maravillas. Decide seguirle y se encuentra en un mundo en el que su aspecto a cambiado, llegando a alcanzar casi una forma humana. A partir de ese momento avanzará lo largo de seis niveles. Al terminar uno de ellos te enfrentarás a un jefe final, uno de los aspectos más destacados del juego. Será conveniente que recojas las coronas que vayas encontrando por el camino, porque en el último nivel hay una habitación secreta que únicamente se abrirá si tienes en tu poder 50 coronas. Se trata de una mesa de billar en la que el camaleón tendrá que introducir las bolas impulsando la blanca con su lengua. A pesar de todo, la escasa dificultad hace que resulte un juego bastante corto.



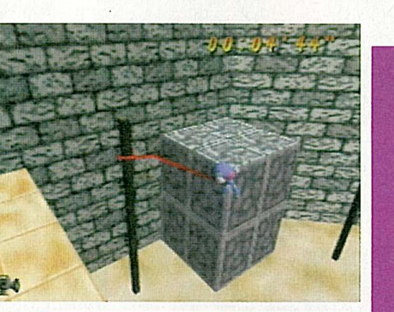


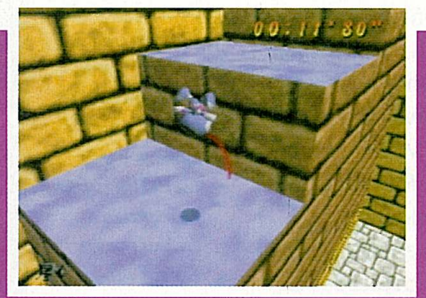


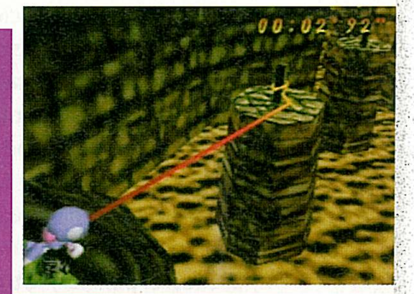


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES-OCEAN
PROGRAMADOR	JAPAN S.SUPPLY







Entrenamiento Aquí podrás aprender a realizar con soltura todas las habilidades de Chameleon. Desde agarrarte con la lengua a un poste para alcanzar nuevas plataormas, pasando por devorar enemigos, hasta utilizarla para dar enormes saltos. Además de servirte como un lugar para practicar también puedes mejorar los tiempos y resulta bastante divertido.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80	82	73	73	78
el engine 3D resulta suave, aunque el ángulo de algunas cámaras no nos permita comprobarlo en algunos momentos del juego. además, los programadores se podían haber esmerado un poco más al diseñar los escenarios.	nLas melodías pegadizas remarcan a la perfección el espíritu de este apartado dentro del género de plataformas. Pero, aún así, no llegan a alcanzar la calidad que desplegaban las composiciones de SUPER MARIO 64.	es una lástima que los grupos de programación no aprovechen el potencial de una consola como NINTENDO 64. en esta ocasión se han quedado cortos tanto en la calidad como en el número de efectos especiales incluidos.	Los 6 niveles que comprende el juego resultan demasiado fáciles y en una tarde puedes terminar con ellos. el modo para 4 jugadores es la principal baza para que el juego os divierta y os duré más tiempo.	 + La mecánica del juego resulta original. − escaso en cuanto a dificultad y número de niveles.



limpio

Maximum Force

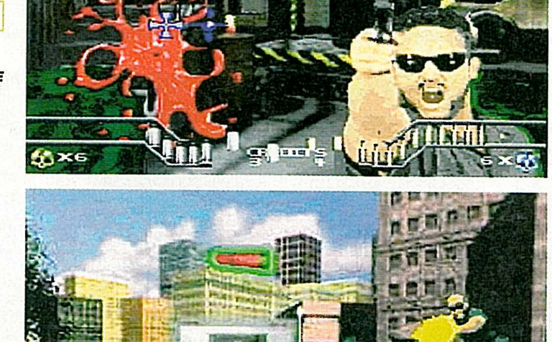
MIDWAY ENTERTAINMENT y PERFECT, responsables de las adaptaciónes a 32 *bits* de AREA 51, nos ofrecen otra **nueva conversión** de una recreativa de ATARI GAMES. Un trepidante *shoot´em-up* para pistola que vuelve a poner de manifiesto el poderío de ***PSX*** a la hora de mostrar imágenes de vídeo.



El mismo equipo que nos brindó las adaptaciones domésticas de AREA 51 (con la excepción de TANTALUS) firma ahora la conversión a ***PLAYSTATION*** de su secuela en los salones recreativos, **MAXIMUM FORCE.** Otra nueva máquina de pistola desarrollada por MESA LOGIC bajo el sello de ATARI GAMES en el que los alienígenas han dejado paso a un comando terrorista, empeñado en llevar el caos, el pánico y fotos dedicadas de **THE PUNISHER** a una ciudad aterrorizada. Como en AREA 51 de ***PLAYSTATION***, el plato fuerte del juego recae en el uso del modo *PlayBack* de la consola de **Sony**, capaz de reproducir al *pixel* los escenarios pregrabados de la recreativa. La mecánica por su parte sigue siendo la misma. Pistola en ristre hay que liquidar a todos los malos que aparecen en pantalla, en tanto el propio juego se encarga de guiarnos por cada una de las tres fases de que se compone (la tercera de las cuales sólo es accesible tras completar las primeras). Al margen de avanzar en el juego, y como pasara en AREA 51, una de las mejores bazas de **MAXIMUM FORCE** recae en las habitaciónes secretas y el modo de acceder a ellas. Estas alcanzan la cifra de 35, tres veces más que AREA 51, y encontrarlas todas supone todo un aliciente para jugar, incluso tras completar el juego. El humor es otra de sus bazas. Como en AREA 51, los escenarios están poblados de rehenes absolutamente lamentables

A TODO GAS

*Es peligroso quedarse cerca de **THE PUNISHER** cuando éste ha comido arroz con frijoles. Los terroristas lo ignoraron y su cuartel ha quedado reducido a cenizas por las fuerzas eólicas*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	PERFECT

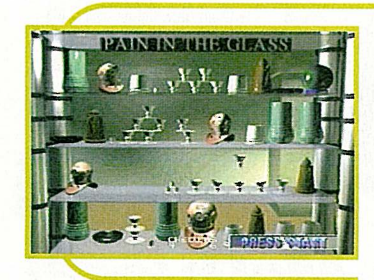
VALORACION

- si tienes la suerte de poseer alguno de los numerosos modelos de pistola para PSX, y no buscas una obra maestra, te esperan horas de diversión y juerga continua.
- pero como tires de pad o busques en MAXIMUM FORCE un equivalente digitalizado de TIME CRISIS, lo llevas crudo....
- MAXIMUM FORCE pertenece a esa clase de juegos que no pretenden convulsionar el mercado, pero consiguen enganchar al jugador.

MAXIMUM FORCE

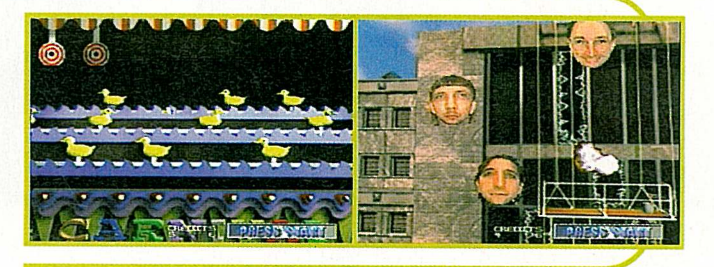
SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	5
Fases	3
Continuaciones	6
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

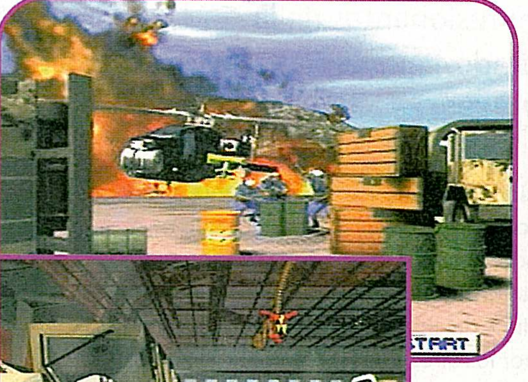


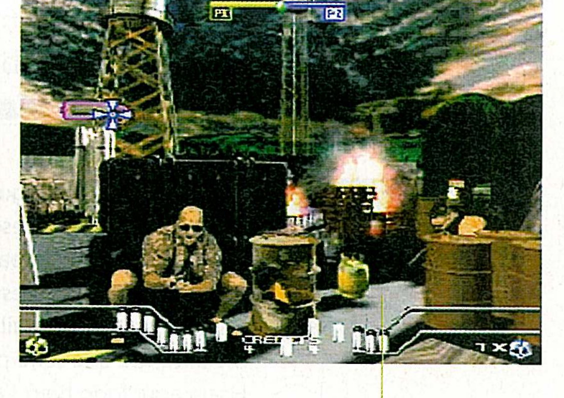
subjuegos

Escondidos a lo largo del juego, las 35 habitaciones secretas encierran otros tantos subjuegos, todos ellos marcados por el buen humor predominante en **MAXIMUM FORCE.** La mejor manera de encontrarlos consiste simplemente en disparar a todo lo que aparece en pantalla, en especial elementos del escenario, como las minas submarinas o las botellas de oxígeno de la fase de la playa.









Area 51

Comentado en el número 63 de **SUPER JUEGOS**, esta adaptación de PERFECT y TANTALUS sobre la recreativa de ATARI GAMES y MESA LOGIC destacaba sobre todo por su excelente calidad de vídeo (en la versión *PLAYSTATION*, en *SATURN* era bastante peor). Con mecánica idéntica a la de **MAXIMUM FORCE**, AREA 51 narraba la lucha del comando militar STAAR en su lucha contra un virus alienígena que ha convertido a los trabajadores de la base en mutantes. Muy divertido y recomendable.





y señoras despampanantes que parecen sacadas del *show* de **Benny Hill**. Matarlos significa perder una vida, con lo que estamos obligados a evitar que acaben acogotados por los terroristas. Otro elemento a destacar de esta conversión es el excelente sistema de calibración de la pistola sea cual sea el modelo (*HyperBlaster*, *Predator* o *Algarrobo´s Mayhem*). Y es que para disfrutar plenamente de este juego es imprescindible el uso de pistola, ya que con *Pad* la cosa pierde bastante al eliminar el realismo inherente a un tiroteo frenético. **MAXIMUM FORCE** no pasará a la historia, pero como pasara en AREA 51 nos proporcionará muchos y gratos momentos de diversión.

NEMESIS

OPPS! LO SIENTO

El terrorismo obliga a vivir sin intimidad. Mirad este pobre hombre... Creía que tendría un momento para descansar el intestino y le han pillado plantando un pino con sirope de chocolate.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	80	84	84
Al igual que AREA 51, MAXIMUM FORCE pone de manifiesto el increíble potencial de PLAYSTATION en cuando a reproducción de vídeo. Y es que los escenarios pregrabados se mueven idénticamente a los de la máquina original.	Muy cinematográfica, y aunque no es una maravilla al menos es superior en calidad a la de la mayoría de juegos de este tipo (y por lo menos no es el insoportable «bacalado» que últimamente inunda todos los juegos).	Buenos efectos de sonido, en especial en lo referente a los gritos de los rehenes. Con vistas a futuros lanzamientos, recomendamos a PERFECT que contrate a THE PUNISHER para los alaridos... eso sí que es berrear.	El triple de habitaciones secretas respecto a AREA 51, eleva aún más la vida de un juego cuyos principales alicientes recaen en lo divertido de su desarrollo y su espectacular despliegue visual.	 + utiliza una pistola y te lo pasarás bomba. − sería una lástima que no lanzaran aquí la versión SATURN.



Va que ARDE

Rosco McQueen

Sylvester T. Square es un reputado arquitecto que, tras construir uno de los rascacielos más impresionantes de la ciudad, ***se vuelve loco*** al contemplarlo habitado. Para desalojarlo no se le ocurre otra idea que ***sabotear el ordenador*** para que los robots incendien su edificio.



Con este guión delirante, hace su aparición en escena Rosco, un héroe americano chapado a la antigua que, como bombero, está dispuesto a salvar a todos los inquilinos del inmueble antes de que salte por los aires. Hasta aquí todo bien. La idea, aunque no sea original (FIREMEN de HUMAN ya obtuvo un gran éxito en ***SUPER NINTENDO***), podría ser una buena excusa para desarrollar un juego divertido en los 32 *bits* de SONY. Sin embargo, SLIPPERY SNAKE, la compañía de programadores que ha creado **ROSCO MCQUEEN** no ha perfilado su título lo suficiente. El entorno 3D resulta agradable a primera vista, con unas texturas coloristas que le otorgan un aspecto prometedor. Sin embargo, al avanzar por los diferentes niveles comprobaremos que la variedad no entraba dentro del vocabulario de esta compañía. Los programadores se excusaban



Los primeros niveles, en la zona de la lavandería, están plagados de robots. Alguien los ha manipulado y en vez de limpiar intentarán prender fuego a todo lo que se les ponga por delante, incluido Rosco.



SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SLIPPERY SNAKE







A lo largo de su aventura, el intrépido Rosco McQueen tendrá que rescatar a los inquilinos del edificio para que no sean víctimas de las llamas.

VALORACION

● contemplando el variado e impresionante catálogo de novedades de SONY, tampoco nos extraña que se haya colado algún título de escasa calidad. este es el caso de **ROSCO MCQUEEN**, un título que prometía y que al final nos ha decepcionado por el sistema de juego y un concepto erróneo de lo que nosotros entendemos por jugabilidad.

ROSCO MCQUEEN

ARCADE 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	4
Continuaciones	infinitas
Passwords	SI
Grabar Partida	memory card













Intro

El principio de la *intro* resulta prometedor. Sin embargo, luego se queda en nada ya que es corta y apenas sirve de presentación para el personaje central del título, Rosco. Al resto del juego le sucede lo mismo, una especie de «quiero y no puedo».



Rosco ha sido el personaje elegido para protagonizar este simulador de bomberos. Su talante impertérrito y la equipación que lleva le permitirán solucionar todas las situaciones de peligro.

diciendo que los escenarios gigantescos al estilo TOMB RAIDER suponían un contratiempo para los jugadores. Es fácil perderse y, según ellos, al final te llegan a aburrir. Por dicha razón, los señores de SLIPPERY SNAKE decidieron diseñar pequeñas habitaciones en un mapeado donde fuera sencillo localizar nuestra posición en cualquier momento.

pequeñas dimensiones

El resultado fue lugares pequeños con escasas variaciones en decoración que empobrecen el juego. La excepción la encontramos en los dos últimos niveles. Uno con espacios abiertos, aunque de pequeñas dimensiones, y la fase final que incluye zonas donde es preciso bucear emulando al mentado TOMB RAIDER. En ambos, al aumentarse la dificultad e integrar un mayor número de elementos de plataformas, el juego gana en acción dando más «vidilla» al jugador. A pesar de todo, ir apagando fuegos y rescatando personas llega a convertirse en una misión un tanto repetitiva, por lo que el mecanismo deja de ser un estímulo para seguir avanzando. Como ocurre con otros juegos de SONY, **Rosco McQueen** ha sido doblado al castellano, pero tras escuchar el resultado final no sabemos si hubiera sido preferible dejarlo en inglés. En resumen, un título que tiene muy pocas posibilidades de competir ante los «grandes» de esta Navidad.

R. DREAMER

Niveles

Uno de los principales fallos, a nuestro entender, ha sido la forma de configurar los escenarios del juego. Los programadores han creado pequeñas habitaciones cuyos motivos en la decoración se repiten invariablemente a lo largo del nivel. Prácticamente no encontraremos un cambio significativo hasta la siguiente fase. Todo esto simplifica la estructura gráfica del juego y, a pesar de que las nuevas fases tienen ingredientes nuevos en su diseño, enseguida volverán a parecernos repetitivas y carentes de gracia. Esto se convierte en una constante a lo largo de **Rosco McQueen**. Sólo en el nivel final, al incluir zonas con tanques de agua, podemos descubrir un entorno completamente nuevo en el que Rosco podrá nadar. Pero será difícil que alguien logre llegar hasta allí por la tremenda dificultad que alcanza el juego cuando llegas a niveles más avanzados.















En los dos último niveles del juego encontramos los mejores argumentos para jugar con ROSCO McQUEEN. Zonas con agua, en las que hay que bucear, mayor número de elementos de plataformas, etc.

GRAFICOS 80

Las texturas con las que se ha dotado al juego están plenas de colorido. El entorno 3D se mueve con suavidad, aunque en algunos momentos puede ser algo mareante. Por desgracia, la variedad no ha sido una constante en el diseño.

MUSICA 78

Las melodías orquestales que acompañan al juego no son de mala calidad. Sin embargo, podríamos decir que están fuera de contexto, y merecerían formar parte de la sintonía de un concurso barato de la televisión.

SONIDO FX 75

Tal y como ocurre en el apartado gráfico, el sonido tampoco cuenta con un variado catálogo de efectos sonoros. Para colmo, el doblaje que se ha llevado a cabo de las voces originales no ha sido muy bueno, rozando el ridículo.

JUGABILIDAD 69

La mecánica del juego, apagar fuegos y avanzar rescatando personas, resulta repetitiva y deja de ser un aliciente para continuar jugando una vez pasadas las primeras fases. Deberían haber incluido más elementos de juego.

GLOBAL



+ La idea del juego que, sin ser original, es buena.

− El sistema de juego, repetitivo y poco variado.

Guerra y PUFF

Steel Reign

Los que ven la **guerra** como algo negativo y los **tanques** como algo pesado e impenetrable, no tendrán que cambiar de asociaciones mentales si deciden **apostar** por STEEL REIGN.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.A.
PROGRAMADOR	CHANTERMAR CREATIONS

Tras ver hace ya unos cuantos meses un vídeo de **STEEL REIGN,** me apresuré a adquirir los «derechos» para comentarlo. Dicen que las prisas no son buenas. Y tienen razón, porque lo que parecía algo brillante, nos llega con unas trazas poco halagüeñas. Gráficamente parece un producto de los comienzos de ***PLAYSTATION,*** y sus movimientos dejan mucho que desear en cuanto a suavidad. Aunque atesora una variedad importante de ambientes y cacharros bélicos, el colorido apagado y la falta de brillo hacen que parezca casi inacabado. Tampoco la formación de escenarios y elementos decorativos se encuentran a la altura de lo esperado, y más si tenemos en cuenta la escasa velocidad del juego. La intención de los programadores era evitar ralentizaciones cuando aparecieran unos cuantos enemigos o explosiones en pantalla, pero el resultado es algo triste.

Si hablamos de jugabilidad, **STEEL REIGN** resulta un programa con acción casi constante, pero sin apenas garra. En el modo fácil los enemigos sucumben a las primeras de cambio, y la abundancia de *items* os permitirá avanzar sin demasiadas trabas. En los otros niveles o en la modalidad para dos jugadores simultáneos la cosa mejora algo, y por lo menos estaréis entretenidos durante algún tiempo. Pero lo dicho, tampoco os hagáis demasiadas ilusiones...

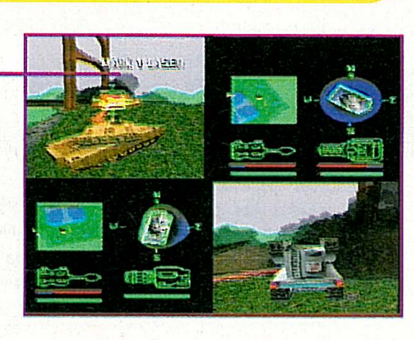
DE LUCAR





VALORACION

Después de ver STEEL REIGN no podemos ocultar nuestra decepción. Al contrario que en otras ocasiones, este juego ha bajado muchos enteros desde que lo vimos hace meses, y eso no tiene ninguna justificación. Para alguno puede resultar entretenido, pero no lo suficiente como para ocultar sus abundantes defectos. Para que os hagáis una idea, SHELLSHOCK, que ya tiene un año largo, es muy superior a éste, y hoy no tendría apenas sitio en el mercado.



Aunque el tamaño de pantalla sea un poco minúsculo y los movimientos no mejoren demasiado, esta opción puede ser lo más entretenido de este mediocre juego.

STEEL REIGN

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	Infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

GRAFICOS — 70

Parece un juego de las primeras semanas de PLAYSTATION. Cuenta con muchos escenarios y vehículos, pero son más bien sosetes y con un movimiento nada suave. Tampoco la creación del paisaje es lo correcta que debiera.

MUSICA — 75

Aunque siempre hay lugar a los diferentes gustos, nos tememos que la banda sonora de este juego, por repetitiva y descerebrante, no guste ni a los seguidores de Nacho Cano en su nueva y torturante etapa.

SONIDO FX — 89

Es uno de los pocos apartados de este juego donde no hay mucho que criticar. Potentes y variados son una bendición para los oídos si los comparamos con las martillescas melodías.

JUGABILIDAD — 70

Aunque la mecánica de juego es movida y tiene un modo para dos jugadores simultáneos que puede resultar entretenido, esperábamos mucho más de este título. Totalmente prescindible.

GLOBAL



+ El sonido... y no se nos ocurre nada más.

− Pues casi todo... que lamentablemente no es poco.

¿QUÉ INGLÉS NECESITA APRENDER?

COMERCIAL — SUPERIOR — MEDIO — ELEMENTAL







AHORA, CON LA REVISTA TIEMPO, PUEDE APRENDERLOS TODOS

GRATIS

CON SU EJEMPLAR DE TIEMPO

Talk to Me

VERSIÓN 1997

EN CD-ROM

Avalado por:



CON LA COLABORACIÓN DE

COMPAQ

FABRICANTE DE PC'S Nº 1 DEL MUNDO.

EL MEJOR CURSO DE INGLÉS DEL MERCADO, SEGÚN EL INSTITUTO DE ESTUDIOS NORTEAMERICANOS

- CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
- CON AUTOCORRECCIÓN DE PRONUNCIACIÓN
- DIÁLOGO CON EL ORDENADOR
- ÚTIL PARA TODA LA FAMILIA
- PRONUNCIACIÓN BRITÁNICA Y AMERICANA
- ENTRETENIDOS JUEGOS INTERACTIVOS

CD-ROM Para PCs

EL ÚNICO CON RECONOCIMIENTO DE VOZ Y CORRECCIÓN DE PRONUNCIACIÓN

Inglés

ELEMENTAL • MEDIO SUPERIOR • COMERCIAL

CUATRO NIVELES

Talk to Me VERSIÓN 1997

TIEMPO

MANUAL DEL USUARIO

1 Transport by car

CADA CD ROM INCLUYE UN CAPÍTULO DE LA PELÍCULA DE FRANK CAPRA «¡QUÉ BELLO ES VIVIR!, EN VERSIÓN ORIGINAL



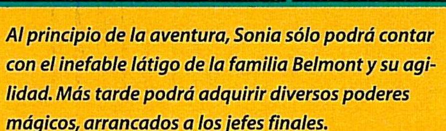


Castlevania Legends

Siete años después de su última ***incursión*** en la consola portátil de NINTENDO, la saga CASTLEVANIA regresa para presentarnos a un nuevo miembro de la ***familia Belmont:*** Sonia.

Este titular viene que ni pintado para expresar el estado de ánimo de aquél que inserta por primera vez **CASTLEVANIA LEGENDS** en su ***Game Boy***. La sangre hierve por volver a experimentar, tras siete años de sequía, un CASTLEVANIA en la portátil de NINTENDO. Los sudores llegan al ver el trabajo que han realizado los señores de KCE NAGOYA (¿serán los mismos fieras que crearon el petardero VAMPIRE KISS de ***SNES***?). Las lágrimas brotan al ver como se han desperdiciado elementos de los anteriores CASTLEVANIA y el inmenso DRACULA X de ***PC Engine*** en un cartucho correcto pero soso, que no alcanza ni de lejos la calidad del anterior título de la saga para ***GB***. La música es de una factura impecable (sólo que se repite una y otra vez cada 15 segundos) y los gráficos son peores que los de BELMONT'S REVENGE. Por suerte, algún poso de la saga tendría que quedar, y por suerte ese corresponde a la jugabilidad.



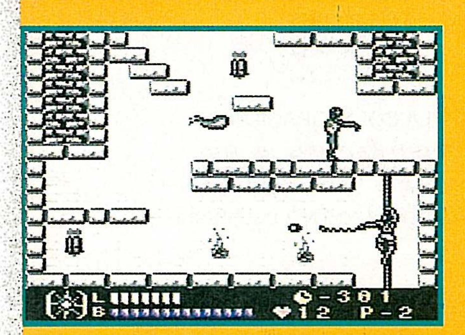


Al principio de la aventura, Sonia sólo podrá contar con el inefable látigo de la familia Belmont y su agilidad. Más tarde podrá adquirir diversos poderes mágicos, arrancados a los jefes finales.

El manejo de Sonia es perfecto, se han añadido algunas magias tipo SYMPHONY OF THE NIGHT y el mapeado oculta algunas rutas secretas como en DRACULA X. Eso, y sólo eso, es lo que salva a este cartucho, del que esperábamos mucho más pero que al menos servirá para alegrar las navidades de aquellos *castlemaniacos* que no dispongan de una ***PSX*** y el SYMPHONY OF THE NIGHT. Y yo, si fuera KONAMI, desterraría a los de NAGOYA a hacer conversiones, por ejemplo, de ***Amiga***.

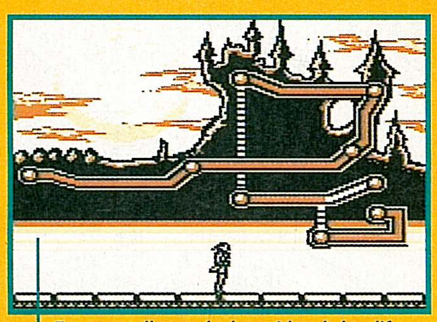
NEMESIS





VALORACION

- ¿será posible? Les dan una saga mítica, la oportunidad de aprovechar elementos de DRACULA X y otros, y los de KCE NAGOYA (astutos ellos) van y hacen un juego de GAME BOY peor que el anterior, ¡que es de hace siete años!
- Al menos no se lo han podido cargar todo... CASTLEVANIA LEGENDS (subtitulado Dark Preludes en Japón) es jugable y esconde bastantes secretos. se deja jugar.



Esta pantalla puede daros idea de las diferentes rutas que se ocultan en el interior del castillo de Drácula. ¿Habrá alguna más?

SUPER Information

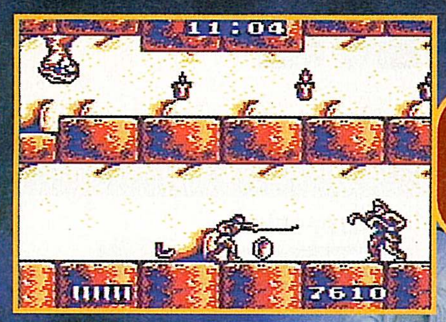
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE NAGOYA

CASTLEVANIA LEGENDS

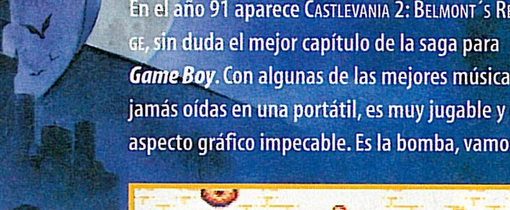
PLATAFORMAS

Megas	2
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	5+2
Continuaciones	Infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ

La saga Castlevania



VALORACION **80**



▲ Castlevania

Producido en 1989, The Castlevania Adventure vio la luz al poco tiempo del lanzamiento en **Japón** de la portátil de NINTENDO. Protagonizado por Cristopher Belmont, goza de una fantástica banda sonora, pero deja mucho que desear en jugabilidad.

▼ Castlevania 2

En el año 91 aparece Castlevania 2: Belmont´s Revenge, sin duda el mejor capítulo de la saga para *Game Boy*. Con algunas de las mejores músicas jamás oídas en una portátil, es muy jugable y en el aspecto gráfico impecable. Es la bomba, vamos.



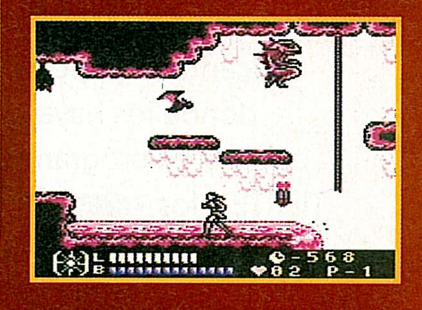
VALORACION **92**





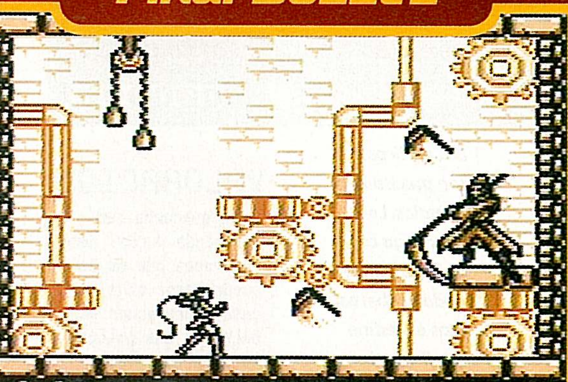






Final Bosses







Aunque ninguno de ellos pasará a los anales de la historia por su espectacularidad gráfica (la transformación de Drácula es para llorar de risa), entre los abundantes jefes de fase y mitad de fase que Sonia encontrará en **Castlevania Legends**, se encuentran viejos conocidos como Alucard (protagonista de Castlevania III o el reciente Symphony Of The Night), acompañado de La Muerte, Medusa o el Minotauro.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	79	75	87	85
La animación y el diseño de la protagonista no son para tirar cohetes (los andares son un tanto bruscos y parece una cebollita con esa coleta), pero se han visto cosas peores en GB. El jefe final sí que es un drama.	Preferimos mil veces las músicas de los dos primeros Castlevania, que este extraño intento de versionar a Game Boy el tema central de Dracula X. Sólo se salvan la música de la intro y la de la segunda fase.	Y si la han metido hasta el cuello con el aspecto músical, uno tampoco puede esperar que hayan revolucionado el chip sonoro de la GB para crear prodigiosos efectos de sonido. Son correctitos y basta.	Por fortuna, Castlevania Legends es bastante jugable, y aunque el hecho de grabar la partida hace que te acabes el juego en dos días, los diferentes caminos nos aseguran bastantes horas de juego, que no es poco.	 + Encontrarte con Alucard, y con ello, una nueva ruta. − Como estos fieras programen el Ganbare Goemon...

Un equipo de SEGUNDA

Disney´s Hercules

No hablamos de **fútbol**, y menos del Hércules de Alicante (equipo simpático donde los haya), sino del equipo de programación de TIERTEX, los **«genios»** que han creado este **HERCULES**.





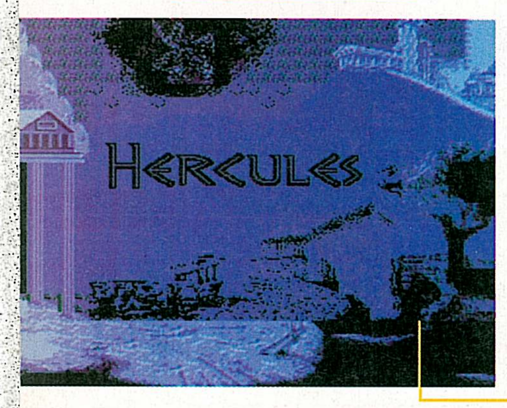
Los gráficos no son precisamente malos. Lo peor llega cuando todo echa a andar y obervamos el pésimo scroll que tiene.

La verdad es que las adaptaciones que se han hecho para ***GAME BOY*** de las películas de DISNEY no han sido precisamente maravillas, aunque por lo menos alcanzaban el mínimo de calidad exigible. Con **HERCULES**, la paciencia se nos ha terminado. T•HQ no ha sido nunca una de esas compañías especialmente hábiles, o lo que es lo mismo, sus juegos no eran precisamente buenos. La gota que colma el vaso es la «gamberrada» que tenemos aquí, un juego más propio de hace diez años. Un *scroll* lamentable (demasiado brusco), unos gráficos simplones y un control casi imposible del personaje, es la «magnífica» tarjeta de presentación de este cartucho. Unicamente se salvan las animaciones y la banda sonora, que reproduce con mucha fidelidad las partituras compuestas por **Alan Menken**. Lo demás, sinceramente, no nos vale para nada.

J. C. MAYERICK

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	T-HQ
PROGRAMADOR	TIERTEX



*La pantalla de inicio, en el modo **SUPER GAME BOY**, combina el marco de pantalla con la imagen de presentación.*

VALORACION

No queremos ser demasiado duros, pero hay veces que no se puede hacer otra cosa. Aprovechar el éxito de una película como HERCULES para tratar de encasquetarnos esta birria es demasiado.

DISNEY´S HERCULES

PLATAFORMAS



Megas	4
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	no
Passwords	sí
Grabar Partida	no

GRAFICOS — 60

Gráficamente pasa el corte, gracias sobre todo a las excelentes animaciones con que cuenta cada personaje, en especial Hércules. Lástima que lo eche todo por tierra el pésimo scroll de pantalla. Patético.

MUSICA — 90

La música es lo mejor de todo el juego. El tema principal «Zero to Hero» compuesto por Alan Menken ha sido perfectamente versionado con la inclusión de bajos, percusión, etc. ¡¡Por fin buenas músicas!!

SONIDO FX — 56

Igual que la música es muy buena, los efectos de sonido resultan igual de pésimos que el juego. Casi inexistentes y vulgares. Si lo que querían era que estuviese a la misma altura del juego, lo han conseguido.

JUGABILIDAD — 55

Nunca nos han gustado especialmente los juegos de DISNEY para Game Boy, pero es que esto ya nos parece demasiado. La injugabilidad más absoluta para un título que no pasaría el más mínimo test de calidad.

GLOBAL



+ El tema principal y las animaciones de los personajes.
- Pobre scroll, escasa jugabilidad, efectos horribles... ¿algo más?



FIFA 98
* MEGADRIVE 7.990
* SUPER NINTENDO 7.990
* NINTENDO 64 CONSULTAR
* PLAY STATION 7.990
* SEGA SATURN 8.990

BALON DE REGALO POR LA COMPRA DEL JUEGO EN CUALQUIER SISTEMA

FIFA 98

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98

MDK 7.490

ROCK'N ROLL RACING 7.490

BROKEN SWORD II + RATON 9.490

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT 6.490

DISCWORLD II + RATON 9.490

RED ALERT 7.490

NIGHTMARE CREATURE 6.990

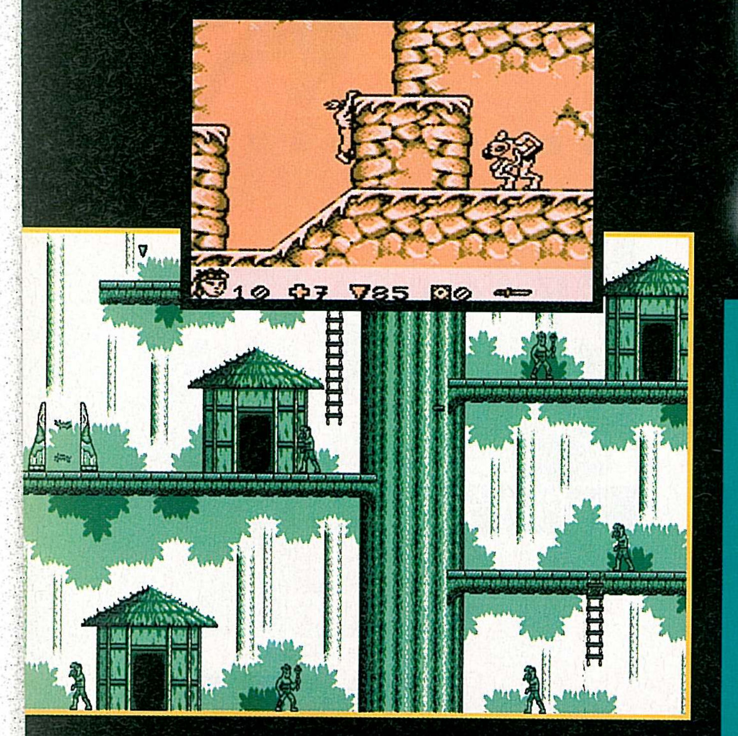
STREET FIGHTER EX PLUS 7.490

*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

Hispano SAURIO

Turok: Battle of the Bionosaurs

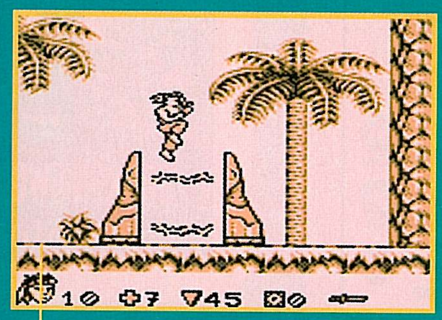


Muy pocos juegos de **Nintendo 64** era posible imaginar en ***Game Boy*** y **Turok**, por supuesto, no iba a ser la excepción. Lo único que hacía falta era echarle imaginación, y para eso nada mejor que un equipo de programación curtido en los ***8 bits*** de NINTENDO.



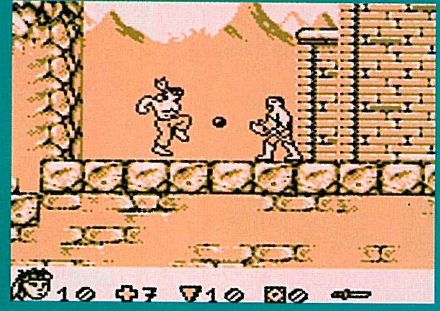
Bit Managers, el único grupo de programación español para consolas, y que además realmente se gana la vida con ello, ha sido la elegida entre 40 grupos de todo el mundo para realizar la versión ***Game Boy*** del clásico de ACCLAIM **Turok**. Como es lógico, no vamos a encontrar entornos tridimensionales, ni texturas suavizadas, ni perspectivas subjetivas ni nada por el estilo (por poder se podría, pero iría a la velocidad de un pimiento). Lo que sí vamos a encontrar, en cambio, es un juego muy al estilo de las anteriores creaciones del grupo español, más concretamente de sus conocidos Tintin en el Tibet, Spirou, etc. Hablamos realmente de un juego de plataformas, aunque en esta ocasión, y sin que sirva de precedente, han creado algo no demasiado lineal (INFOGRAMES no estaba ahí para atarles las manos). El resultado es una serie de ocho niveles con unos mapeados realmente inmensos, que en algunos casos llegarán a resultar algo laberínticos. Todo esto ha sido posible gracias a la libertad que han tenido los programadores, un pequeño capricho que BIT MANAGERS ansiaba desde hace bastante tiempo y que, hoy por fin, han conseguido explotar con ACCLAIM. Todo esto se ha traducido en una serie bastante alta de animaciones y una mayor variedad en los escenarios. Lo que resulta extraño es que no hayan aprovechado el modo **Super Game Boy**, algo que, mientras pudieron, explotaron a la perfección. Las músicas, como ya suele ser habitual, mantienen el mismo buen nivel que en anteriores creaciones. El gran fallo que le encontramos a **Turok**, y que le hace bajar bastantes enteros, es el modo de juego. Por más que hemos jugado con él no ha conseguido engancharnos. Un poco más de variedad en los enemigos y las misiones habría estado muy bien. De cualquier forma, **Turok** es actualmente una buena opción.

J. C. MAYERICK



Las portachuelas o transportadores que aparecen durante el juego nos trasladan a distintas zonas del mapeado, por lo que resultará bastante complicado orientarse en él.





*En lo que siempre ha destacado BIT MANAGERS es en la esmerada realización gráfica de sus juegos. Los personajes, graciosos sprites con aspecto de deformers, siempre cuentan con infinidad de animaciones. En **Turok** esto se acentúa notablemente.*

SUPER Information

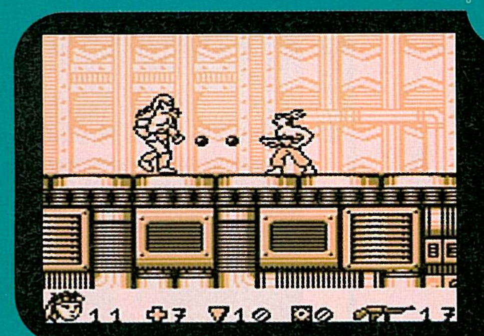
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	BIT MNGRS.

TUROK: BATTLE OF...

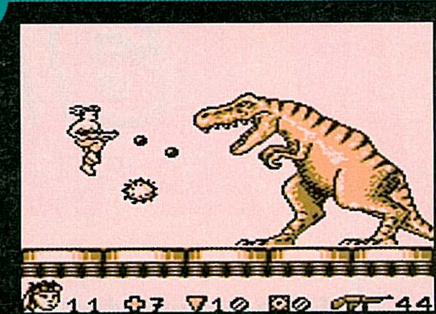
PLATAFORMAS

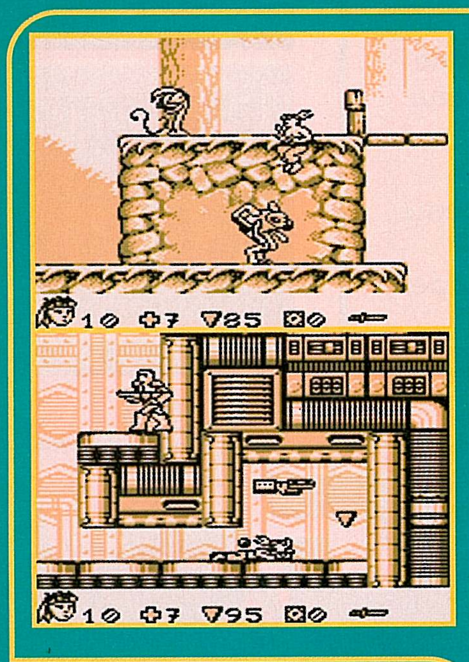
Megas	2
Jugadores	1
Vidas	energía
Fases	8
Continuaciones	NO
Passwords	SÍ
Grabar Partida	NO

Enemigos Finales

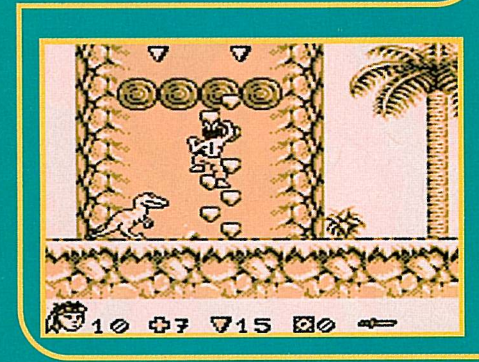


Un buen juego tiene que contar con enemigos finales de categoría, y **Turok**, después de su paso triunfal por ***Nintendo 64***, necesitaba de un fin de fiesta realmente fuerte. Bueno, pues para regocijo de todos, BIT MANAGERS ha creado el que sin duda es el dinosaurio animado más grande que ha pasado por ***Game Boy***. Habrá otros más, por supuesto, pero de menor magnitud que el mentado. Por último un detalle que nada tiene que ver con esto. ¿Es casualidad o el último nivel se parece mucho a los mapeados de los clásicos Megaman?



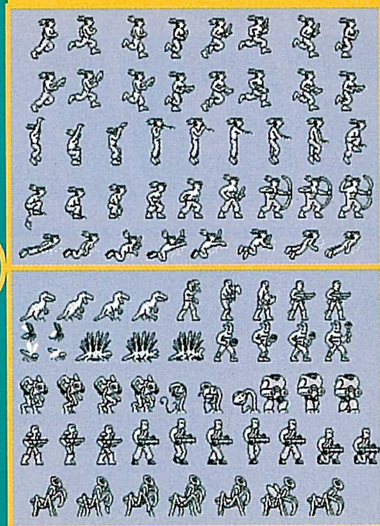


*Es una delicia ver cómo se mueve Turok por el mapeado, algo a lo que ya estamos acostumbrados tras jugar con títulos como **TinTin** o **Spirou**.*

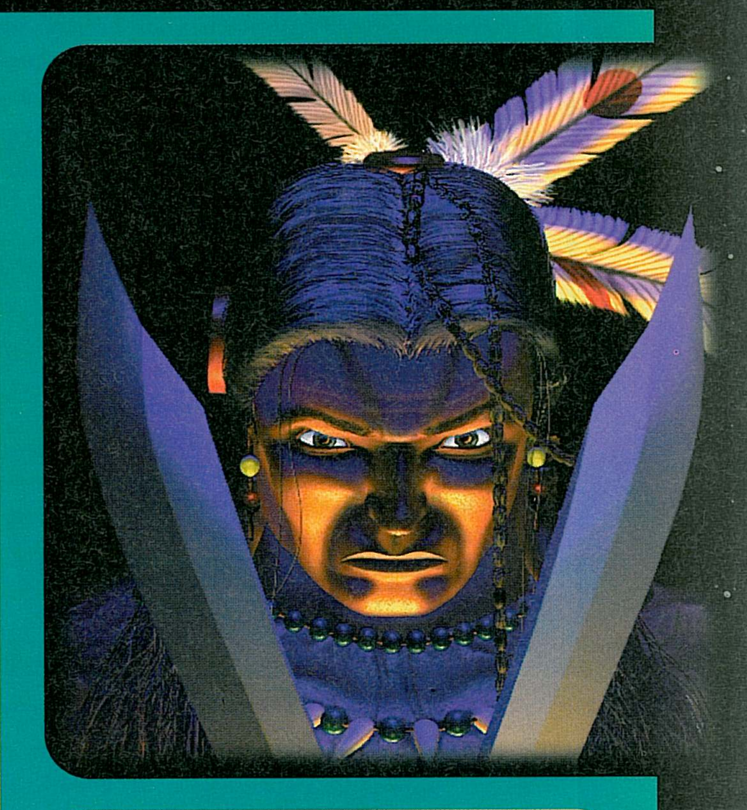


Animaciones

¿Quién dice que dos *megabits* no dan para mucho? Lo que veis abajo son algunas de las animaciones del personaje principal y de sus enemigos. Correr, saltar, escalar, nadar y disparar con arco o armas de fuego son sólo algunas de las muchas acciones a realizar. En las pantallas de la izquierda se observa a Turok poniendo en práctica sus habilidades. Lo más meritorio de todo es que,



a pesar del gran número de éstas, **Turok** responde perfectamente a las órdenes del *«control pad»*.



VALORACION

- existen dos valoraciones posibles que hacer con TUROK. La primera es que por fin BIT MANAGERS ha podido realizar un juego en el que la linealidad brilla por su ausencia. Podremos movernos libremente por unos mapeados realmente grandes y complejos.
- la segunda, la valoración más negativa, es que a TUROK le falta algo. NO resulta especialmente divertido, lo que puede ser achacable al escaso número de enemigos, a que éstos siempre hagan lo mismo, o a la carencia de secretos tipo DKL que alarguen la vida de cartucho.

GRAFICOS

Buenos gráficos, buenos mapeados y, sobre todo, unas excelentes animaciones. La lástima es que la semejanza de escenarios dentro del mismo nivel nos confunda un poquillo. El dinosaurio del final es muy espectacular.

MUSICA

En creaciones musicales para Game Boy, Bit Managers ha demostrado un dominio total, y en esta ocasión vuelven a demostrarlo. Ahora falta por ver cómo se les da el resto de soportes. Estamos seguros que brillarán.

SONIDO FX

Unos efectos de sonido simpáticos para un juego bastante completo técnicamente. No destaca especialmente ninguno de ellos, aunque todos demuestran el buen hacer de sus creadores en este singular apartado.

JUGABILIDAD

TUROK flojea donde no puede flojear un juego. Es una lástima que después de haber integrado gráficos, animaciones y control del personaje, la jugabilidad no haya explotado en toda su plenitud. Esperemos mejore en el futuro.

GLOBAL

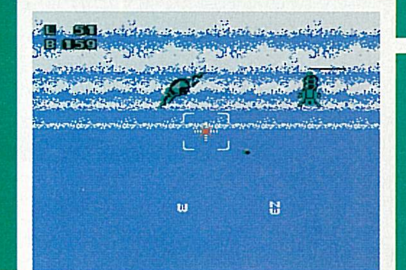


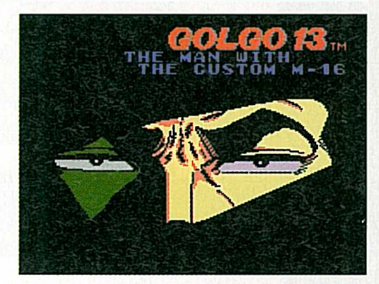
85

+ Es bueno en gráficos, animaciones y mapeados.

− Falla, una vez más, en la maldita jugabilidad.









Coordinado por **NEMESIS**

Entre los contados títulos basados en manga que llegaron desde la japonesa *Famicom* hasta la occidental *NES*, destacan por sí sólos las dos adaptaciones que del manga de Takao Saito realizó VIC TOKAI. Duke Togo, alias Golgo 13, reparte tiros a diestro y siniestro en estos dos juegos que compensan sus carencias gráficas con grandes dosis de jugabilidad, una trama a la altura de su protagonista, y un gran número de fases de diferente mecánica (*beat´em-up*, conducción…). Merece la pena echarlos un vistazo.

NES
GOLGO 13

Lanzado al mercado norteamericano en 1988, **Golgo 13** (subtitulado como Top Secret Episode) no pasará a la historia precisamente por su brillantez gráfica, aunque lo compensa con un buen argumento. Sobre la estatua de la libertad un helicóptero estalla misteriosamente. La cosa no pasaría a mayores si no fuera porque el helicóptero era de la CIA y en su interior se transportaba un arma bacteriológica: *Cassandra-G*. La CIA sospecha de la KGB, y su única pista es un casquillo disparado desde un M-16, el arma preferida de Duke Togo, el asesino a sueldo conocido como Golgo 13. Repartiendo su mecánica entre los más diversos géneros, desde el *beat´em-up* tipo Kung Fu Master hasta un *shoot´em-up*, Golgo 13 goza de una más que aceptable banda sonora y grandes dosis de intriga. No es ninguna maravilla, pero se comprende que VIC TOKAI trajera el juego al mercado norteamericano, teniendo en cuenta la gran popularidad de este personaje en **Estados Unidos**.



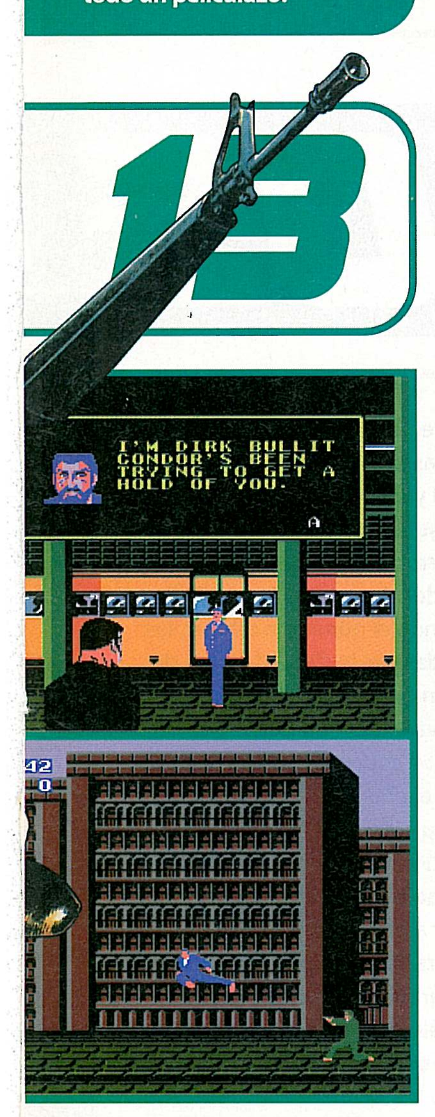
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIC TOKAI
PROGRAMADOR	VIC TOKAI

Vic Tokai adaptó como nadie la inmortal cr

Golgo 13: el manga

Publicado por primera vez en 1969 en las páginas del semanario Big Comic (el mismo en el que vio la luz el Lupin III de Monkey Punch), Golgo 13 está considerado como la obra cumbre del género *Yakuza* (que posteriormente ofrecería joyas de la categoría de Crying Freeman o Santuario). Obra de Takao Saito, este frío y calculador asesino a sueldo también cobró vida en forma de película de animación, con fecha de 1983 y distribuida en nuestro país de la mano de MANGA VIDEO. Si podéis encontrarla no os la perdáis, porque es todo un peliculazo.



NES

THE MAFAT CONSPIRACY



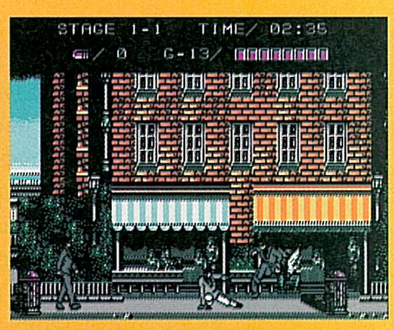


Dos años después, en 1990, aparece **Mafat Conspiracy**. Esta vez la trama se centra en la desaparición de un satélite del ejército de **EE. UU.** que formaba parte del plan de defensa estratégica SDI (popularmente conocido como «Guerra de las Galaxias»). Estrellado en los alpes, el satelite ha caído en manos del llamado Grupo Revolucionario Mafat, y Duke Toko es contratado por la CIA para recuperarlo. Como en el primer Golgo 13 de ***NES***, la clave del éxito de **Mafat Conspiracy** está en reunir en un mismo cartucho distintas mecánicas de juego, desde un desarrollo 2D tipo Rolling Thunder, hasta pasillos en primera persona estilo Dungeon Master, pasando por fases de conducción. El juego poseía unos gráficos realmente buenos (salvo la en la fase de los pasillos), con un aire muy a lo Shadow Warriors.

SUPER Information

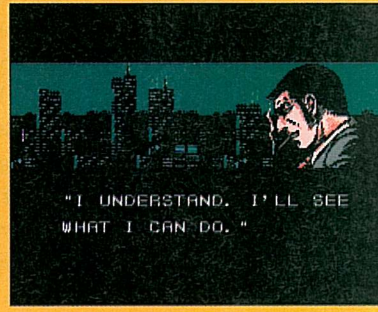
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIC TOKAI
PROGRAMADOR	VIC TOKAI





*En las calles de **París** Golgo 13 se las verá con todo el lumpen de los bajos fondos, desde gangsters de tres al cuarto hasta comerciales del Círculo de Lectores.*







Coordinado por J.C. MAYERICK

Volvemos por fin «al tajo» tras unos meses de descanso en los que hemos tratado de replantear la sección (coincidiendo con la nueva imagen de la revista). Hemos prescindido del curso de C porque pensábamos que el progreso era demasiado lento y, además, consumía un espacio precioso. Por eso nos centramos en la programación pura y dura de *PlayStation* (hay muy buenos libros de C por ahí), y lo hacemos con un mini-juego que, a buen seguro, os sonará. El clásico Pong, cuya versión para *PSX* encontraréis en las próximas 155 líneas de código.

MANOS a la

Para empezar, nada mejor que Pong, un juego sin complicaciones gráficas que servirá a la perfección para entender la forma de desarrollar un futuro juego. El listado que aparece en la página siguiente se divide en tres partes bien diferenciadas. Declaraciones y definición, bucle principal y funciones de apoyo. Trás la definición de las tablas de ordenación (***Net Yaroze*** nº 64 y nº65), se procede a definir las funciones y las variables que Pong utilizará. Después se crean dos *arrays*. El primero, `pant`, de 14 elementos`RECT`, almacena las coordenadas de las líneas (que en realidad son rectángulos rellenos) que conformarán el escenario. Observad que los dos primeros elementos están inicializados a 0. Esto es así porque en ellos se alojarán posteriormente las coordenadas de las paletas de ambos jugadores. Esto, que puede resultar algo extraño, permitirá más tarde utilizar una única rutina de detección de choques, tanto para el escenario como para las paletas. El segundo *array* almacena los números de los marcadores (cómo están almacenados se explicará más adelante).
Ya en el módulo `Main` inicializamos el entorno de trabajo (ya se explicó en la sección en los números 64 y 65), para después pasar al bucle principal. Empezamos leyendo el *pad* y comprobando los botones pulsados (la información del *pad* del segundo jugador se almacenan en los *bits* 16 a 31 de `PadStatus`). También se comprueba si las paletas han sobrepasado sus límites de movimiento (46 como límite superior y 224 como límite inferior), ajustándolo en el caso de que así sea. De aquí se pasa a la la selección del *buffer* que se utilizará para almacenar las primitivas con la información de los rectángulos que forman la pantalla. Antes de todo, y esto es especialmente delicado, hay que introducir una primitiva de borrado de pantalla, con `GsClearOt`. Acto seguido se llama a `MueveBola`, que hace varias cosas. Primero actualiza `bx` (que es la coordenada de la bola) sumándole `bxx` (que es el número de *pixels* que se moverán). Comprueba después si colisiona con algo, llamando a la función `Colision`, una función muy sencilla (y llena de fallos), pero que resulta corta y efectiva. Seguidamente hace lo mismo con la coordenada «y» de la bola.

control del tanteo

Lo último que hace `MueveBola` es comprobar, de una forma sencilla, si se ha marcado gol. Para ello mira si la bola sobrepasa las coordenadas 1 y 320 respectivamente para cada jugador. En caso de que así sea, incrementa en 1 las variable `tnt` del jugador correspondiente. Tras regresar de `MueveBola` se llama a `DibPalBol`, que introduce en el *array* `pant` las coordenadas de las paletas (en `pant[0]` y `pant[1]`) y de la bola (en`pant[13]`). Las dos siguientes llamadas a `DibNumeros` permite dibujar el marcador de cada jugador. A esta función se llama especificando el número a dibujar, las coordenadas y el *buffer* de la tabla de ordenación en el que se introducirán las primitivas. El último paso es llamar a `DibPantalla`, que se encargará de introducir el *array* `pant` como primitivas de dibujo de rectángulo (estructuras `GsBOXF`) en la tabla de ordenación del *buffer* activo. Tras esto ya sólo queda esperar a que el barrido de pantalla finalice para llamar a `GsDrawOT`, que se encargará de dibujar, uno por uno, todos los elemento introducidos en la tabla de ordenación. No más por hoy. El próximo mes profundizaremos, con esquemas, en las diferentes funciones que entran en juego en `Pong.c`.



Listado: Pong.c

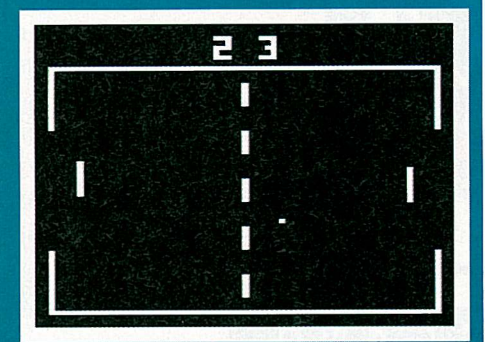
Este código fuente se completa con el archivo PAD.H publicado en el número 65 de Superjuegos y que se entrega con el Kit de desarrollo de la Net Yaroze.

```
#include <libps.h>
#include "pad.h"

#define PACKETMAX          (10000)
#define PACKETMAX2         (PACKETMAX*24)
#define EIGHT_BIT_MASK     (1 << 24)
#define OT_LENGTH          (14)

GsOT      WorldOrderingTable[2];
GsOT_TAG zSortTable[2][1<<OT_LENGTH];
PACKET    GpuOutputPacket[2][PACKETMAX2];

void DibPantalla(GsOT*
      WorldOrderingTable);
void DibNumeros(int n, int x, int y,
      GsOT* WorldOrderingTable);
void Iniciar(void);
void DibPalBol();
void MueveBola();
```




```
char Colision(void);

int x1, x2, y1, y2, h1, h2;
int bx, by, bxx, byy, tnt1, tnt2;
RECT pant[14] = { {0,0,0,0}, {0,0,0,0},
      {20,30,280,4}, {20,234,280,4},
      {20,34,4,50}, {296,34,4,50},
      {20,184,4,50}, {296,184,4,50},
      {158,44,4,20}, {158,84,4,20},
      {158,124,4,20}, {158,164,4,20},
      {158,204,4,20}, {0,0,4,4} };
unsigned short numeros[10]={ 0x7b6f,
         0x3249, 0x73e7, 0x72cf,
         0x5bc9, 0x79cf, 0x79ef,
         0x72c9, 0x7bef, 0x7bc9};

int main (void)
{    RECT rect; u_long PadStatus = 0;
     int outputBufferIndex;
     Iniciar();
//   SetVideoMode( MODE_NTSC );
     SetVideoMode( MODE_PAL );
     ResetGraph(0);
     GsInitGraph(320 ,256,
       GsOFSGPU|GsNONINTER, 1, 0);
     GsDefDispBuff(0, 0, 0, 256);
     FntLoad(960, 256);
     FntOpen(32, 32, 256, 200, 0, 512);
     PadInit();
     WorldOrderingTable[0].length =
       OT_LENGTH;
     WorldOrderingTable[1].length =
       OT_LENGTH;
     WorldOrderingTable[0].org =
       zSortTable[0];
     WorldOrderingTable[1].org =
       zSortTable[1];
     for (;;)
     {    PadStatus = PadRead();
          if(PadStatus & PADselect) break;
          if((PadStatus & PADLup) &&
             (y1>=44)) y1-=2;
          if((PadStatus & PADLdown) &&
             (y1<=224-h1)) y1+=2;
          PadStatus = PadStatus >> 16;
          if((PadStatus & PADLup) &&
             (y2>=44)) y2-=2;
          if((PadStatus & PADLdown) &&
             (y2<=224-h1)) y2+=2;
          outputBufferIndex =
             GsGetActiveBuff();
          GsSetWorkBase((PACKET*)GpuOutput
Packet[outputBufferIndex]);
          GsClearOt(0, 0, &WorldOrderingTa
ble[outputBufferIndex]);
          MueveBola();
          DibPalBol();
          DibNumeros(tnt1, 138, 5, &WorldO
rderingTable[outputBufferIndex]);
          DibNumeros(tnt2, 170, 5, &WorldO
rderingTable[outputBufferIndex]);
          DibPantalla(&WorldOrderingTable[
outputBufferIndex]);
          VSync(0);
          ResetGraph(1);
          GsSwapDispBuff();
          GsSortClear(0, 0, 0, &WorldOrder
ingTable[outputBufferIndex]);
          GsDrawOt(&WorldOrderingTable[out
putBufferIndex]);
          FntFlush(-1);
     }
     ResetGraph(3); return 0;
}

void Iniciar(void)
{         x1=40; x2=276; y1=115; y2=115;
          h1=30; h2=30; bx=158; by=116;
          bxx=-2; byy=-2; tnt1=0; tnt2=0;
}

void DibPantalla(GsOT*
      WorldOrderingTable)
{    GsBOXF linea;
     int i; linea.attribute=0;
     linea.r=255; linea.g=255;
     linea.b=255;
     for(i=0;i<14;i++)
     {    linea.x=pant[i].x;
          linea.y=pant[i].y;
          linea.w=pant[i].w;
          linea.h=pant[i].h;
          GsSortBoxFill(&linea,
            WorldOrderingTable, 0); };
}

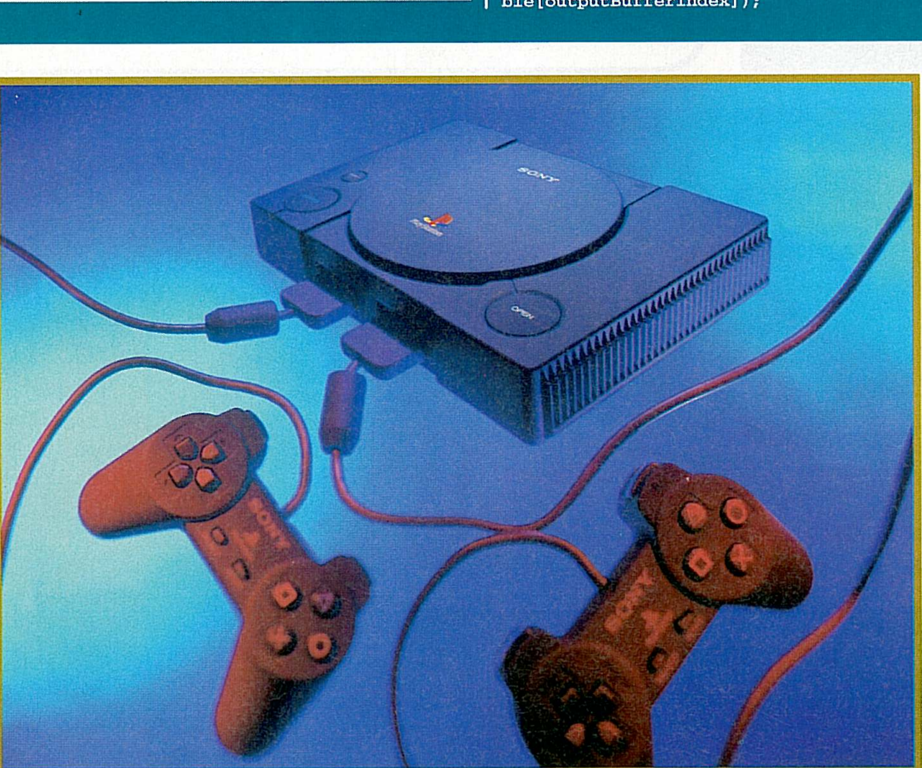
void DibPalBol()
{    pant[0].x=x1; pant[0].y=y1;
     pant[0].w=4; pant[0].h=h1;
     pant[1].x=x2; pant[1].y=y2;
     pant[1].w=4; pant[1].h=h2;
     pant[13].x=bx; pant[13].y=by;
}

void MueveBola(void)
{  int i=0, flagx=0, flagy=0, fin=1;
   bx+=bxx;
   if(Colision() == 1)
   {    bxx*=-1; bx+=bxx; }
   by+=byy;
   if(Colision() == 1)
   {    byy*=-1; by+=byy; }
   if(bx<=1) {tnt1++;bx=158;bxx*=-1;}
   if(bx>=320) {tnt2++;bx=158;bxx*=-1;}
}

char Colision(void)
{    int i; char flag=0;
     for(i=0; i<8; i++)
     { if(bx >= (pant[i].x-4) &&
          bx <= (pant[i].x+pant[i].w) &&
          by >= (pant[i].y-4) &&
          by <= (pant[i].y+pant[i].h))
          flag=1; }
     return flag;
}

void DibNumeros(int n, int x, int y,
      GsOT* WorldOrderingTable)
{    GsBOXF linea;
     int i,j; linea.attribute=0;
     linea.r=255; linea.g=255;
     linea.b=255; linea.w=4;
     linea.h=4; n=numeros[n];
     for(i=4; i>=0; i–)
          for(j=2; j>=0; j–)
          {    if(n & 1)
               {    linea.x=x+(4*j);
                    linea.y=y+(4*i);
                    GsSortBoxFill(&linea,Wor
ldOrderingTable, 0); }
          n=n>>1;
          }
}
```

la obra

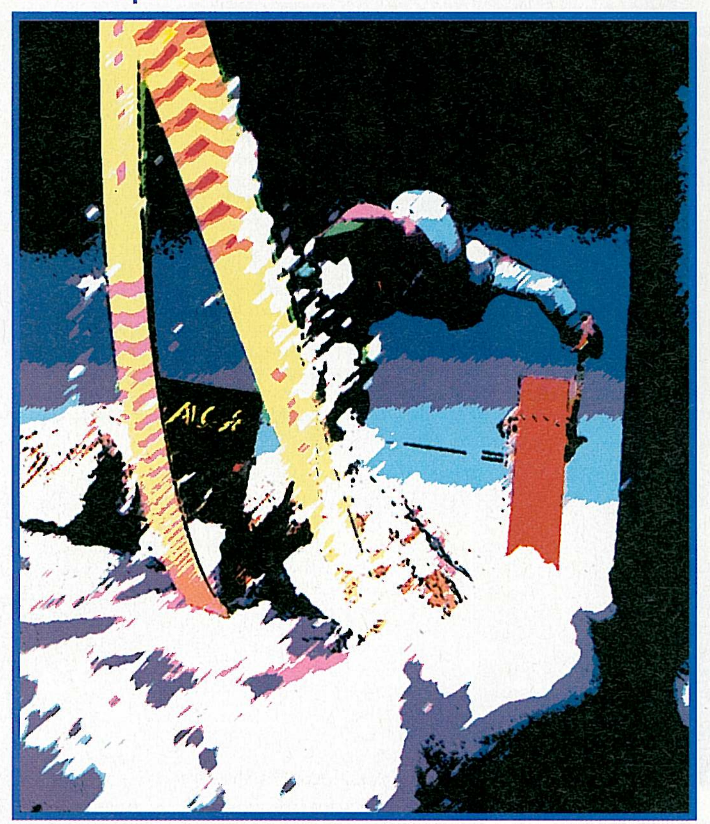


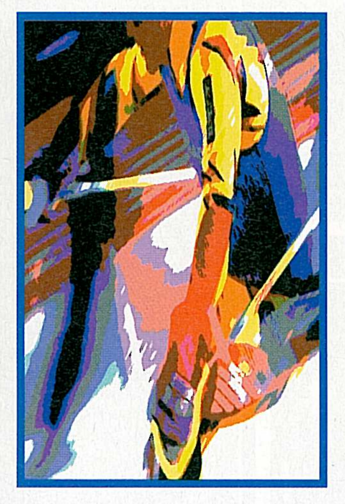


Comprender la forma en que trabaja el SDK de Net Yaroze resulta especialmente importante.

a pie de pista

Coordinado por **J. ITURRIOZ**

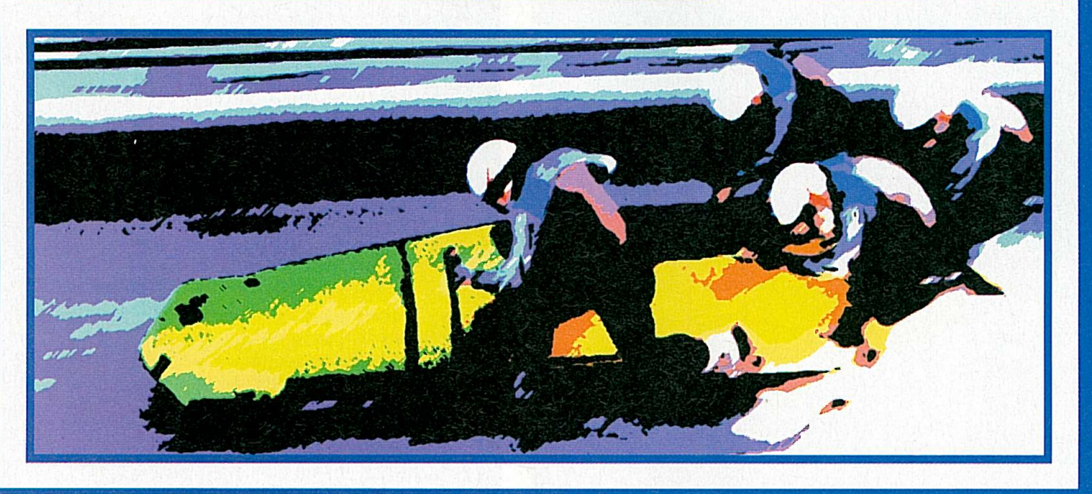




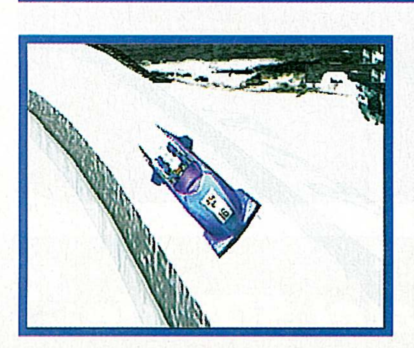
Disciplinas

Aunque en el juego se incluyen trece pruebas diferentes, éstas pueden agruparse en ocho disciplinas deportivas, ya que lo único que varía es la longitud de la pista o la distancia que debemos recorrer. Así, existen seis pruebas que reflejan el *snowboard*, el *bobsleigh*, el *luge*, el salto de trampolín, los saltos libres y el *curling*. Por otra parte se incluyen tres pruebas de esquí (dos descensos y un *slalom*) y nada menos que cuatro carreras de patinaje sobre hielo.

NAGANO WINTEROL



La cercanía de un acontecimiento deportivo de ámbito mundial suele tener una respuesta rápida en el mundo de los videojuegos. Aunque las Olimpiadas de verano y los Mundiales de Fútbol son los que se reflejan en mayor número de programas, los Juegos Olímpicos de invierno también cuentan con cierta tradición. Prueba de ello son WINTER OLYMPIC GAMES o WINTER GOLD, en los que se recogían algunas de las pruebas







SUPER Information

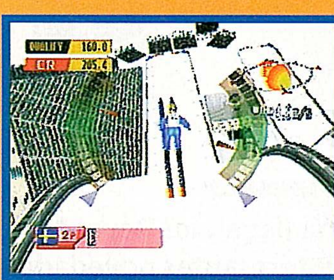
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

PlayStation Los próximos Juegos Olímpicos de invierno a celebrar en **Nagano** sirven de marco a este programa creado por la prestigiosa KONAMI. Trece pruebas, algunas con un desarrollo muy original, introducen este tipo de títulos en el catálogo de *PLAYSTATION*.


ESQUI

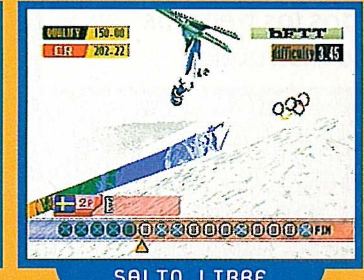

PATINAJE

La variedad de pruebas es una de las características de los programas que recrean Juegos Olímpicos.

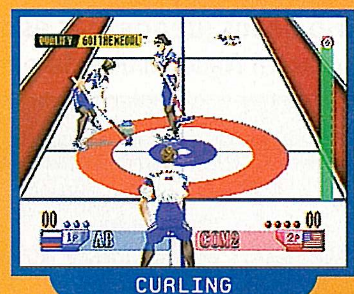

SALTO DE TRAMPOLIN


BOBSLEIGH


LUGE


SALTO LIBRE

El control no se limita al típico «rompemandos», ya que también es necesaria la sincronización.


CURLING

SNOWBOARD

.YMPICS' 98

que forman el esqueleto de este tipo de Olimpiadas. **NAGANO WINTER OLYMPICS´98** es el primer acercamiento de este tipo de deportes a *PLAYSTATION*. Sus creadores son los nipones de KONAMI, a los que parece que la celebración en una ciudad japonesa de estos juegos ha servido de aliciente para lanzarse a una nueva aventura de programación. El compacto cuenta con dieciséis pruebas diferentes, en las que se incluyen desde disciplinas clásicas, como el *slalon* o el salto de trampolín, hasta deportes tan desconocidos como el *curling*. En la mayor parte de estas disciplinas el sistema de control no varía mucho de lo visto en otros juegos, y sin embargo presenta algunas novedades con una gran originalidad. La más destacada se produce en los saltos libres, que se realizan siguiendo una combinación de botones establecida por la computadora. En el apartado gráfico destaca la sobriedad con la que se reflejan las diferentes pruebas. Sin necesidad de recurrir a innumerables cámaras, y sólo con el apoyo de unas espectaculares repeticiones, logra reproducir fielmente todos los deportes recordando, en algunas ocasiones, al popular INTERNATIONAL TRACK & FIELD. El regreso de KONAMI al terreno deportivo es sólo un anticipo de lo que pueden ser sus próximas entregas dentro del baloncesto y, por su puesto, del todopoderoso fútbol.









Versión N64. **KONAMI no quiere perder la estela deportiva en *NINTENDO 64* después del éxito logrado con INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. En NAGANO WINTER OLYMPICS'98 aparecen las mismas disciplinas incluidas en la versión de *PLAYSTATION*. Sin embargo, el número de pruebas dentro de cada modalidad presenta algunas variaciones. La calidad gráfica del cartucho hace que sean las Olimpiadas de invierno más espectaculares de la historia de los videojuegos.**







Coordinado por **THE PUNISHER**

Ya llegan los Reyes Magos y nos traen decenas de interesantes novedades para todos los gustos. Desde arcades hasta increíbles aventuras, que junto con la *review* de uno de los juegos más esperados de todos los tiempos conforman el AMIGAMANIA de este mes. ¡Que lo disfrutéis!

Llega un nuevo clásico

Con el nombre de Acsys, The Return Of Turrican, algunos de los componentes de FACTOR 5 preparan el regreso de este legendario personaje a Amiga. Algunas de sus características incluyen animaciones entre niveles, voces y espectaculares músicas. Los que quieran disfrutar de este fenomenal arcade aún tendrán que esperar algunos meses, ya que se encuentra en las primeras etapas de desarrollo.





El vuelo del Phoenix

Si despues de jugar a FRONTIER, ELITE y WING COMMANDER aún os quedaron ganas de más guerra, estáis de enhorabuena, porque FUTURE TALES nos está preparando una muy grata sorpresa. Se trata de PHOENIX, cuya estructura es muy similar al famoso PRIVATEER de ORIGIN, es decir, un simulador espacial con dosis de estrategia y en el que podremos comerciar en los planetas. Los diseñadores del juego han estado dos años realizando esta epopeya galáctica que puede dejar asombrado a más de uno. Gráficos a 256 colores, naves realizadas integramente con técnicas de *texture mapping*, animaciones renderizadas, personajes distintos, 15 planetas y la posibilidad de jugar a través de Internet son algunas de las sorpresas que nos tienen preparados, siempre y cuando dispongamos de un *68030*.

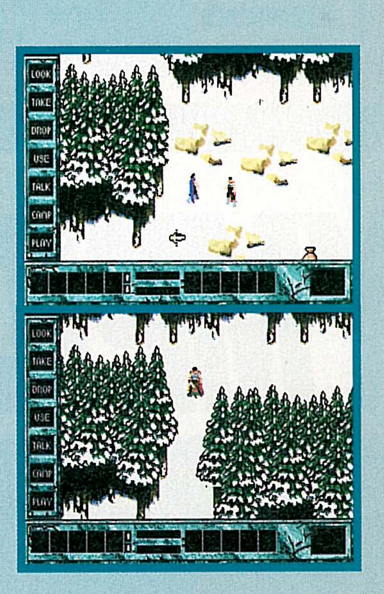


LA LEYENDA DE ID PODRIA APARECER POR FIN EN AMIGA

Hace unos días aparecía en **Internet** el rumor de que QUAKE iba a ser lanzado para ***AMIGA*** de forma oficial por CLICKBOOM. Pues bien, parece ser que hay mucho de cierto en este rumor, ya que esta compañía se encuentra negociando la conversión para ***AMIGA*** del juego de ID. No sabemos para qué modelos estaría disponible, pero mucho nos tememos que será exclusivamente para ***POWER AMIGA***.

DAFEL, UN RPG CON LA ACCION DE LOS MEJORES BEAT´EM-UP

DIGITAL CORRUPTION es una de esas compañías que prepara su debut en ***AMIGA***. El juego con el que intentarán conquistarnos es DAFEL: BLOODLINE. Este es un *RPG* al estilo de ZELDA con gráficos a 128 colores que incluirá escenas animadas con estética manga entre nivel y nivel. Lo verdaderamente novedoso en un juego de estas carateristicas es la manera de enfrentarnos contra nuestros enemigos, ya que será al estilo STREET FIGHTER. En el transcurso de la aventura disfrutaremos de voces, puzzles y personajes con una cuidada inteligencia artificial que actuarán de la manera más real posible. Una maravilla que esperamos ver pronto.



DAFEL: BLOODLINE combinará elementos de los mejores RPG con grandes dosis de acción que satisfará a todos los públicos.

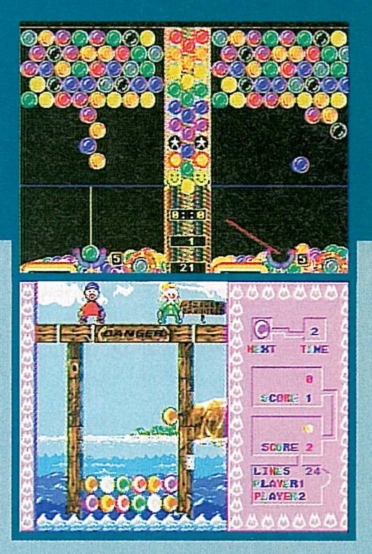


TOP FIVE

MYST	Aventura A1200 CD, PPC	92
SIX SENSE I.	Aventura A1200 CD	90
UROPA 2	Aventura A1200 CD	91
FLYIN' HIGH	Conducción A1200 CD	88
STRANGERS	Beat´em-up A1200 CD	91



Los «amigueros» más veteranos reconocerán en estas pantallas el parecido con el clásico TURRICAN.

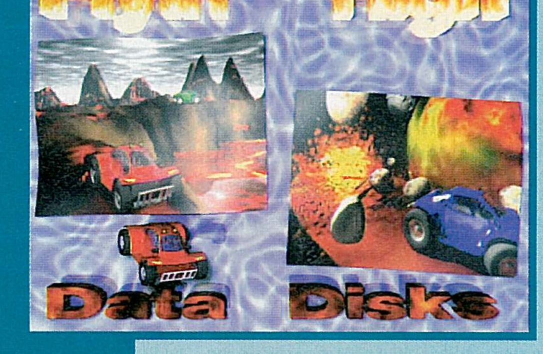


LA FIEBRE DE LOS PUZZLES VUELVE A CASA POR NAVIDAD

Sobre estas líneas podéis ver las imágenes de algunos de los puzzles que nos han llegado a la redacción. El primero de ellos se llama HIT AND PUZZLE, y es una especie de COLUMNS para dos jugadores con voces y gráficos bastante curiosos y que resulta muy adictivo. El segundo de ellos se llama BURST A MARBLE, y seguro que por el nombre ya sabéis de qué se trata. Como habréis adivinado es una copia descarada de BUST A MOVE, pero sin ningún personaje de la saga de TAITO. Los dos se pueden encontrar en versión *shareware* en **Aminet** en el directorio de «Puzzle». Echadles un vistazo, porque merecen la pena.

NOVEDADES

Flying High Datadisk



P. U. R. E. DESIGN ya tienen a la venta la nueva versión de su divertido arcade de conducción. Este incluirá pistas extra, nuevos coches, más detalles y el fallo más grande de la anterior versión arreglado: el control del vehículo es mucho más lógico y mejorado.

Quasar Wars



Sabemos que tiene un tiempecillo, pero ahora es cuando parece que se empieza a descubrir más allá de nuestras fronteras este competente matamarcianos programado por LIGHT DESIGNS, que mezcla componentes de ASTEROIDS y otros clásicos con una suavidad digna de mención.

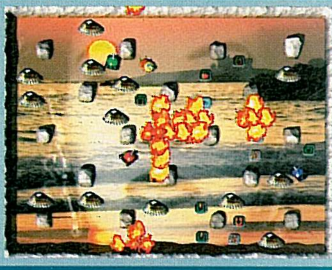




Ya llegan los Power Juegos

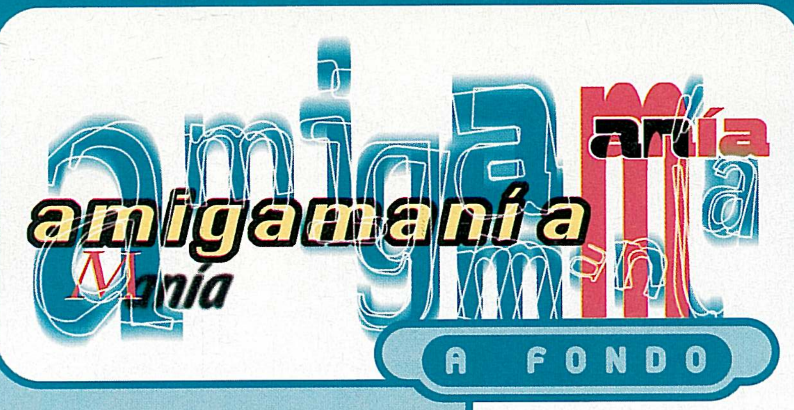
El mes pasado os avisamos de la llegada de los primeros *POWER AMIGA* y, como era lógico, aquí están los primeros juegos para esta plataforma. OXYRON prepara su debut en esta plataforma con FRAZTEN GELBER, un impresionante *shoot 'em-up* espacial en 3D con gráficos mejorados para *POWER*. CLICKBOOM ya tiene disponible la versión de *POWER AMIGA* de MYST, con gráficos a 16 millones de colores y una velocidad de susto. Los amantes de los arcades podrán disfrutar de BOMB y ZONE 99, desarrollados expresamente para esta plataforma. Los que prefieran algo más sesudo pueden decantarse por FORGOTTEN FOREVER, FOUNDATION o MAIN AND MANGLE de VULCAN. Desde luego, no será por juegos para esta máquina.



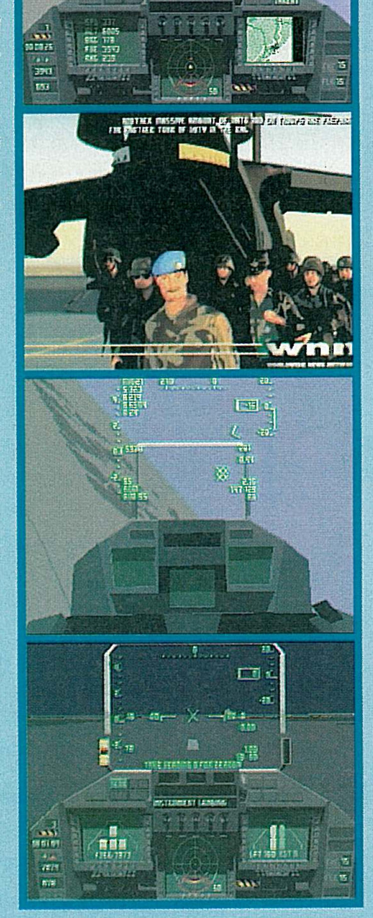


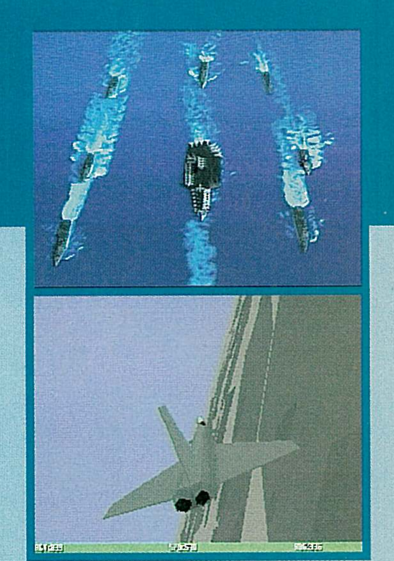
LA UTILIDAD

Aunque a la hora de escribir estas líneas aún no está disponible ni una pantalla, si no falla nada, dentro de unos días estará en Internet la versión para *POWER AMIGA* de MAME 0.30, el potente emulador de recreativas con novedades como la emulación del TRACK AND FIELD de KONAMI y 20 recreativas más, además de las casi 300 que ya emulaba. La ventaja de esta versión es que ahora sí que irá a una buena velocidad.



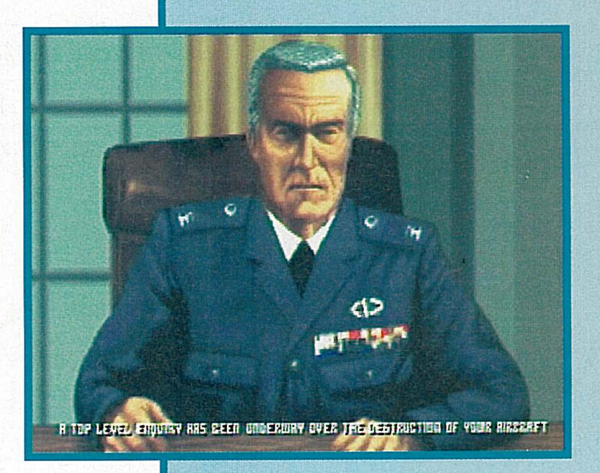
Si quieres disfrutar con toda plenitud de los espectaculares gráficos de TFX a buena velocidad necesitarás tener, por lo menos, un 68030. Y si quieres texture mapping un 68060.





TFX, un simulador a precio de saldo

Hace prácticamente dos años OCEAN lanzaba para **PC** uno de los mejores simuladores de combate de todos los tiempos. Su nombre era **TFX**, fue creado por los programadores del legendario F-29 Retaliator y era uno de los primeros en utilizar *texture mapping*. Justo en esa época la misma OCEAN cancelaba la salida de la versión para ***Amiga*** con la excusa de que el juego no se podía programar para procesadores lentos, y que para sacar algo malo, más valía no hacerlo. Meses más tarde algunas revistas especializadas británicas mostraban las primeras pantallas de este juego para ***Amiga***, al tiempo que aseguraban que **TFX** estaba acabado, pero que nadie quería lanzarlo. Ante esta situación todos pensábamos que no lo veríamos jamás, hasta que una conocida editorial compraba el juego para regalarlo con su revista de ***Amiga***, y gracias a esto cualquier usuario lo ha podido conseguir por el precio de ésta. **TFX** cumple todas las expectativas que nos habíamos planteado, es bonito, manejable, completo, variado, espectacular y bastante suave. El principal problema, es que si tenemos un ordenador un poco lento, no podremos ver ni el *texture mapping* ni muchos de los detalles del juego, por lo tanto os recomendamos una ***CPU*** que, como mínimo, vaya a 50 *Mhz*. El sonido es impresionante, y escucharemos infinidad de mensajes de aviso con una gran claridad. **TFX** es uno de los mejores simuladores de vuelo que existen para ***Amiga***, que además se puede conseguir por el precio de una revista, (unas 1500 pesetas), toda una ganga.

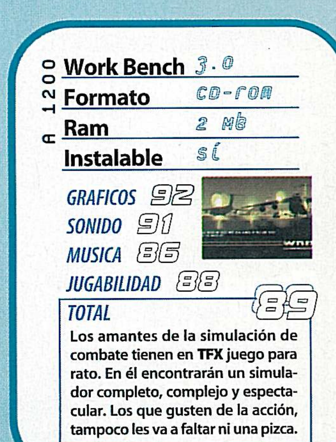


A 1200

Work Bench	3.0
Formato	CD-ROM
Ram	2 Mb
Instalable	sí

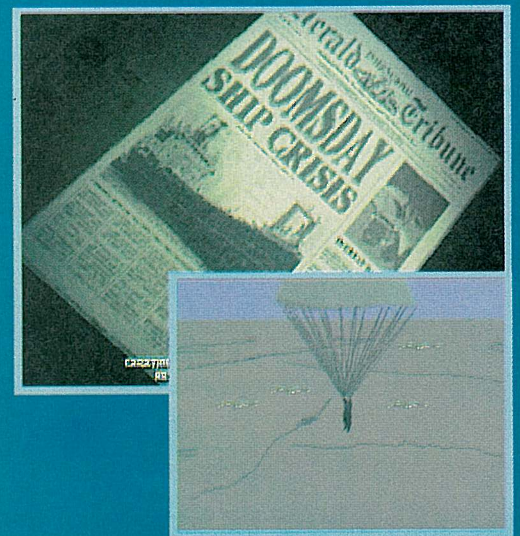
GRAFICOS	92
SONIDO	91
MUSICA	86
JUGABILIDAD	88
TOTAL	89

Los amantes de la simulación de combate tienen en **TFX** juego para rato. En él encontrarán un simulador completo, complejo y espectacular. Los que gusten de la acción, tampoco les va a faltar ni una pizca.

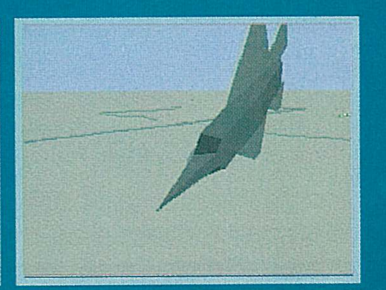


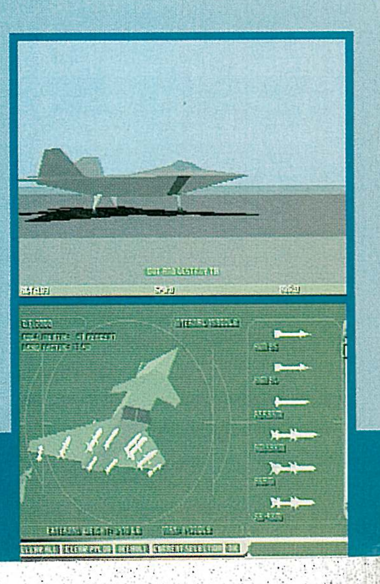
Modos de Vuelo

En este impresionante juego podréis elegir cuatro modos distintos de vuelo, desde simples prácticas hasta complicadas misiones, disponiendo además del modo *Flashing Points* que nos llevará directamente a los puntos de conflicto mundiales en los que nuestro avión se verá envuelto en las más escalofriantes batallas. Los amantes de la acción también tienen el *Modo Arcade*.







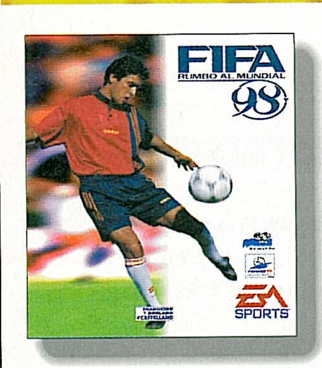


LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN

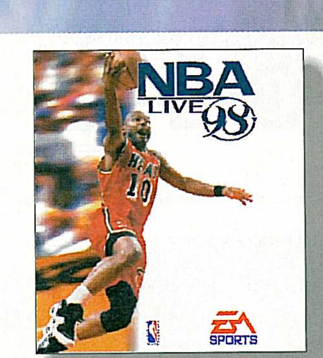


FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



La única meta es clasificarse.
Ponga rumbo al mundial 98 con este juego que incluye Virtual Motion Engine™ para mayor fluidez de animación.

5.495
8.490
6.990
7.990 SUPER NINTENDO / MEGA DRIVE
12.990

5.795
8.990

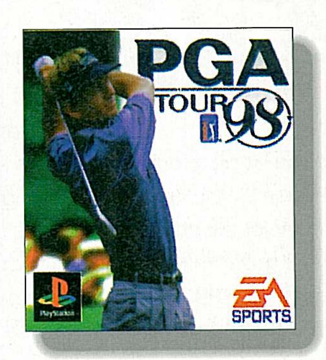
7.990


NBA LIVE 98

Más allá de las marcas, más allá de las canastas, más allá de lo verosímil.
La liga de baloncesto USA se pone de largo con esta versión del juego más espectacular del momento.

ELECTRONIC ARTS®

PGA TOUR 98



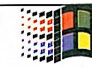
Explore el campo Pebble Beach.
Cinco campos en los que dar rienda sueltas a sus habilidades golfistas.

7.990

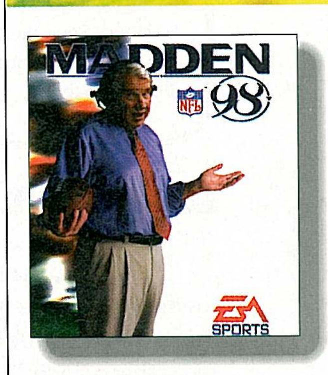

NHL 98



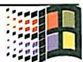
Compita con la élite del hockey.
Conozca la rudeza del este deporte. Con nuevos equipos y modos de competición para un deporte muy frío, pero con toda la velopcidad, habilidad y fuertes golpes.

5.795

8.990
7.990

MADDEN 98

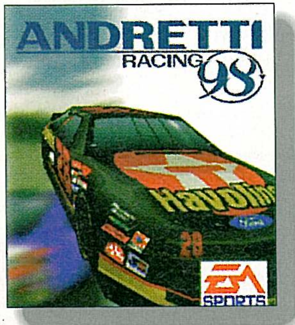


El fútbol americano vuelve.
Más inteligente, más rápido y mucho más intenso. El nuevo *Touch Passing*, los gráficos *V-Poly* y más de 150 animaciones mejoradas.

5.795

8.990

7.990


ANDRETTI RACING 98



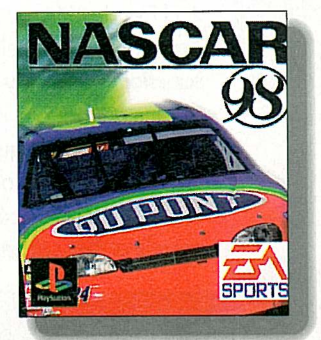
Un juego que explota la parrilla de salida.
Doble de tensión, realismo y competición profesional en este juego.

5.795


NASCAR 98

Tan real que casi podrá oler la gasolina.
Experimente la emoción de 11 circuitos NASCAR reales y 6 imaginarios, mientras esquiva los neumáticos que botan a su alrededor y evita los coches descontrolados. Seleccione entre 24 vehículos y pilotos auténticos y personalizados.

7.990

Realiza ya tu pedido llamando al teléfono 902·17·18·19

Internet: pedidos@centromail.es



Coordinado por **THE SCOPE**

Estamos en el mes más productivo en cuanto a usuarios de consolas se refiere. Con los bolsillos llenos es la hora de comprar ilusión, de comprar sueños, de comprar el mejor juguete, de comprar, en definitiva, un videojuego.

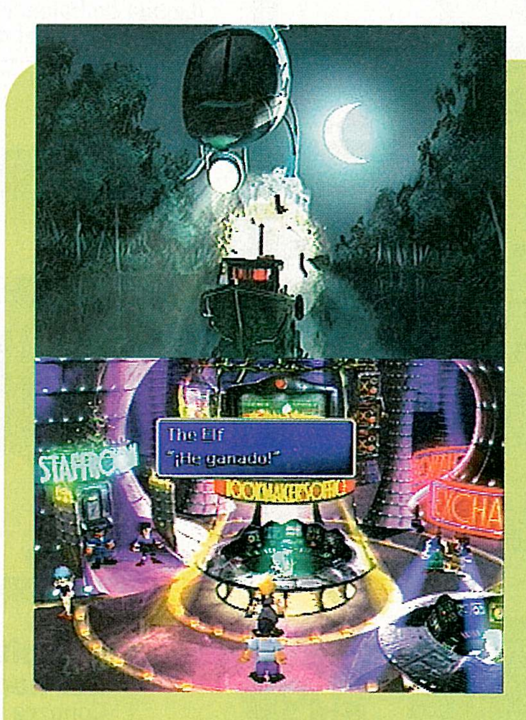
Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre THE SCOPE.

DIRECTO AL GRANO

Hola, me llamo Carlos y soy uno de los muchos lectores que tiene **SUPER JUEGOS**.
1. Soy un gran fan de los *beat´em-up*, y me gustaría saber cuándo saldrá **TEKKEN 3**. ¿Cuánto valdrá más o menos?
2. ¿Es mejor FIFA: RUMBO AL MUNDIAL´98 para ***N64*** que ISS PRO para ***PSX***?
3. ¿Cuándo podremos disfrutar de ***PSX 2***? ¿Será muy cara?
4. ¿Es FINAL FANTASY VII mejor que SUPER MARIO 64? He oído que PARASITE EVE será mejor que FFVII, ¿es verdad?

Carlos García Alvarez, Badalona

Así me gusta, conciso y claro.
1. Ya he visto alguna pantalla en **Internet**, y lo último que oí es que en **Japón** saldría en Marzo. Me imagino que aquí saldrá un par de meses después. El precio ni idea.
2. El FIFA de ***N64*** me parece peor que el ISS PRO. Ten en cuenta que el FIFA de ***PSX*** me parece muy superior al de ***N64***, y tan bueno como el ISS PRO.
3. Pues no tengo la más remota idea.
4. Son dos juegos que no se pueden comparar. Cada uno es el mejor en su género. PARASITE EVE todavía es una incógnita, aunque dicen que mezcla el *RPG* con el terror tipo RESIDENT EVIL.



«PLEIESTEISON»

¡Qué tal! Poseo una ***PSX*** y quiero que me resolváis unas dudas.
1. Qué me aconsejáis, ¿CROC o CRASH BANDICOOT?
2. ¿Qué opináis sobre BROKEN SWORD 2?
3. ¿Cuál creéis que es el mejor juego de plataformas?
4. Estoy pensando en comprarme un juego de aventuras... ¿Cuál?
5. ¿Hay direcciones de **Internet** de ***PSX***?

Jesús Redondo, Almería

A ver si te ayudo...
1. Son diferentes, pero tan buenos que casi lo más justo es echarlo a suertes.
2. Es quizá la mejor aventura gráfica de corte clásico. Entretenido e imaginativo.
3. Pues depende. Si te van las plataformas en 3D con acción, TOMB RAIDER 2 es tu juego. Si prefieres algo más lineal CRASH BANDICOOT 2. Si quieres algo tranquilo y vistoso CROC...
4. FINAL FANTASY VII es la mejor aventura que existe actualmente. Eso sí, si eres uno de los que no acaban de cogerle el gustirrinín a la mecánica de los *RPG*, tienes otras opciones. ABE´S ODDYSEE a mi me encanta, y su desarrollo es mucho más sencillo. Yo me compraría ambos.
5. Muchísimas. Pon en el buscador la palabra «playstation» y ya verás, ya...

PREGUNTA DEL MES

La fiebre FIFA ha comenzado, y junto a ella un inmenso aluvión de cartas preguntándome si es realmente bueno, si vale la pena, etc. Los que me sigáis desde hace años sabréis que siempre he sido un poco escéptico en cuanto a la saga FIFA se refiere. Para mí lo que prima es la jugabilidad, y los FIFA jamás llegaron a entusiasmarme. Pero olvidados de todo lo dicho, ya que por fin puedo decir que el FIFA de este año no sólo es bueno, sino que es el mejor, especialmente en su versión *PLAYSTATION*. En *NINTENDO 64* no me ha llenado tanto (sin dejar de ser un gran juego), quizá por las excelencias de su competidor de KONAMI. En *SATURN* aún no lo he podido ver, así que os emplazo para futuros números para dar mi opinión. Pero insisto, el FIFA de *PLAYSTATION* es un juego de compra obligada, de gran factura técnica, con interminables opciones y un doblaje de *chapeau*. Sin duda una de las cosas más divertidas que hacer esta Navidad.



JERGA CONSOLERA

The Scope, me llamo Antonio y soy nuevo en el mundillo.

1. ¿Qué es un *frame*? ¿Qué diferencia hay entre un *sprite* y un *pixel*?
2. ¿Qué es una textura? ¿Qué relación tiene con los polígonos?
3. ¿Por qué CRASH BANDICOOT no se pixela si ***PSX*** no puede evitar la pixelación?
4. Si CRASH BANDICOOT fuese totalmente tridimensional, como CROC, no mantendría su nivel gráfico, ¿verdad? ¿Por qué?
5. ¿Cómo he vivido 17 años sin RES. EVIL?

Antonio Martínez Valero, Valencia



Bienvenido. Vamos allá.

1. También conocido como cuadro, es cada fotograma de una secuencia de animación. *Pixel* es cada punto que vemos en la pantalla. Un *sprite* es un conjunto de *pixels* que se mueven, digamos, agrupados.
2. Textura es el relleno de los polígonos, que puede ser de un color totalmente plano, o haciendo «dibujillos» simulando relieve.
3. Porque es poligonal, y los polígonos no se pixelan, ya que los forman vectores.
4. Porque a la consola le costaría mucho más generar el entorno y, para no perder velocidad se tiene que bajar la resolución.
5. ¿Y yo sin tenerte de lector?



QUE DEMONIOS HAGO

Saludos tristes. No sé que hacer. Entre dos amigos y yo tenemos ***PLAYSTATION***, ***SATURN*** y ***NINTENDO 64***, así que me da igual que el juego sea para una consola u otra. El caso es que cada uno de nosotros se va a comprar un juego, y estamos hechos un auténtico lío. Aunque nos gustan muchos géneros, queremos que se pueda jugar, por lo menos, dos a la vez. Recomiéndanos uno para cada consola que no sea de deportes ni lucha. Aparte de esto:

1. En ***NINTENDO 64***, cuál es mejor, ¿DIDDY KONG RACING o MARIO KART 64?
2. ¿Existe alguna manera de jugar a dobles en FINAL FANTASY VII?

Fernando Pascual Pobil, Palma de Mallorca

Ya les gustaría a muchos tener ese tipo de problemas... Para ***PLAYSTATION***, uno en serie *Platinum*, y divertidísimo para jugar varios es WORMS. Adoro este juego. En ***NINTENDO 64*** BOMBERMAN 64, GOLDENEYE o DUKE NUKEM 64 son fantásticos. En ***SATURN*** yo me decantaría por SONIC R.

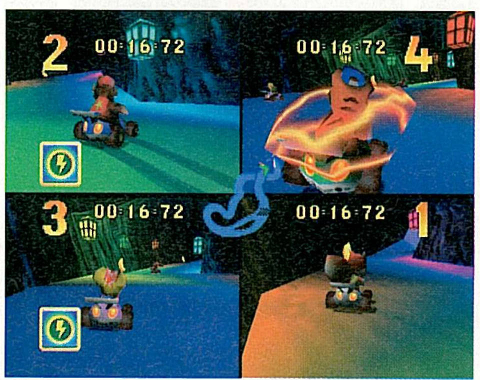
1. DIDDY KONG RACING es mejor. Tiene más caminos ocultos y es más completo.
2. Pues me temo que no, porque por muchos que seáis en el grupo sólo controlas al protagonista. No es como SECRET OF MANA.

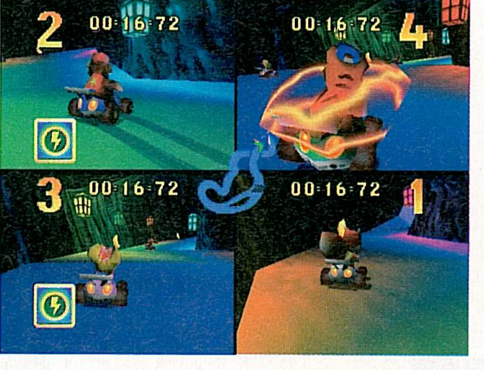
LARA EN TELEVISION

Hola a todos. Soy fan de **Lara Croft**, y me gustaría saber si Lara va ha protagonizar películas o series de televisión.

Lucas Telvaña y Pepo Guher Renllers, Móstoles

Pues es la noticia bomba de estas navidades. Lara Croft va a hacer su debut en un canal de televisión español, al igual que hiciera en la famosa serie inglesa THE BLUE OISTER. Lara (**Elisabeth Hurley**) sustituirá a Juani en MÉDICO DE FAMILIA, y será quien evite la boda de Nacho con Alicia, al quedar éste prendado de sus pucheros. Sólo participará en un capítulo de dos horas y media de duración, y será emitido el 28 de Diciembre. Como curiosidad deciros que la actriz española **Florinda Chico** estuvo a punto de conseguir el papel de Lara en la película sobre el juego, y que tras pasar las pruebas físicas fue eliminada por no dominar el inglés.





TERMOMETRO

CALIENTE

La imparable ascensión de FIFA y FINAL FANTASY VII en el ranking de ventas.

TEMPLADO

Las campañas de desprestigio de los videojuegos típicas de estas fechas. Ya nadie las toma en serio.

FRÍO

La censura de DUKE NUKEM 64. La gente de NINTENDO JAPON debe pensar que tenemos 6 años.



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Rectificar es de necios

Estimado SUPERGOLFO, me gustaría que si no publicas esta carta, al menos le hagas llegar su contenido a Olga.
Olga, en primer lugar quería que supieses que no te conozco de nada, y que no tengo nada que ver con nadie que pueda haberte hecho daño. Simplemente soy uno de tantos lectores de SUPER JUEGOS que, con la intención de «echar unas risas» con los amigos (y que conste, sin ánimo de ofender realmente a nadie) elegí a una de las personas habituales de esta sección como blanco de mis insultos. ¿Por qué tú? Simplemente porque sé que la persona que se esconde bajo el pseudónimo de SUPERGOLFO te aprecia realmente y para tener así la seguridad de ver mi carta publicada. Puedo asegurarte que en mi vida he hecho daño a nadie sin que mediase provocación previa, y siento profundamente que por mi culpa lo estés pasando mal. Es por ello que aprovecho la oportunidad para pedirte disculpas y para mostrarte mi más profundo arrepentimiento. Yo, al igual que tú, también tengo sentimientos y se lo que es sentirme herido. Es por ello que he sentido la necesidad de enviarte esta carta ante la imposibilidad de pedirte disculpas personalmente.
Espero que lo superes muy pronto y que el causante de tu pesar sufra por sus culpas.
P.D.: SUPERGOLFO, mucho me temo que sí creías que el SPECTRUM era de COMMODORE. Por cierto, ¿realmente descubrí tu identidad? Te ruego que comuniques mis disculpas a Olga, siento haberla hecho daño. Ah! Te enviaré el video prometido en cuanto pueda hacer la copia. Hasta pronto capullete.

Ladislao Arjona Antón, Barcelona

No me extrañaría que la mayoría de los lectores se rebotara conmigo por dar tanto aire a una discusión casi personal. Y mira que me prometía a mí mismo acabar con este culebrón... Pero bueno, cuando ves que la gente es capaz de retroceder lo andado y pedir perdón por los errores, pues mira, uno cree que tiene que publicar este tipo de cosas. Aunque **Olga**, no te fíes, me parece que éste quiere tener pareja para fin de año, y por eso tanto peloteo. Eso sí, doy por muerto y enterrado el tema definitivamente, y a ver si me insultáis un poco, porque últimamente no os acordáis de mi madre. Mira Lalete, cuando yo tenía mi SPECTRUM tú aún te metías el sonajero por el intestino, así que no me digas si sé o no sé de quién era el SPECTRUM. Todo el mundo sabe que era de RENAULT, y tenía 16, 48 y 128 válvulas, tantas como tú almorranas. Por cierto, date prisa con el vídeo, porque necesita la cinta para grabarme el especial de fin de año, así que te ruego que sea una cinta de 4 horitas ya que como he quedado con tu hermana, no podré verlo en directo (le prometí depilarla con mi JOHN DEERE y la inestimable colaboración de **Eduardo Manostijeras**). Quizá por fin podremos conseguir que no atasque la banera cada vez que se lava la espalda. Eso sí, la cara interior de los muslos con cal viva, que paso de ver sapos citológicos.

Aprendiz de cuesco

Hola SUPERGOLFO, espero que te vaya bien en el curro y que cuando te retires me lo dejes a mí.
1) ¿Qué pasa con muchos juegos que avanzáis en las noticias y luego no se les ve el pelo por la revista?
2) ¿Cuántos polígonos genera tu pulmón artificial?
3) ¿Por qué no quitáis páginas de trucos, AMIGAMANIA y mierdas de esas y metéis más espacio en tu sección?
4) ¿¿Se han roto las relaciones entre SEGA y BANDAI?
5) ¿Por qué no me toca ni un juego en los concursos?
6) ¿Por qué las películas, cuando mejores FX tienen, más bodrio son?
Sigue así chaval, tu vales.

Gaiden Larga Vida A Def Con Dos, Albacete

Pues me va fenomenal, y dudo que cuando pase de vosotros pongan en mi lugar a alguien tan cursi, chulesco y con unos cercos en las axilas hasta el cinturón como tú. Vamos a tus preguntas...

1) ¿De verdad crees que a mí me importa donde van esos juegos? Me imagino que no pasarán las exigencias de calidad, o no se distribuirán en **España** o lo que sea. Ojala tus padres hubieran hecho lo mismo, ya que si a tu coeficiente intelectual le sumamos 10 y lo multiplicamos por dos sigue siendo menor que el de un arbusto de la estepa manchega.

2) Pues uno solamente y de enorme tamaño que,



▲ La mañica Laura Pérez nos vuelve a asombrar con un dibujo de excepcional colorido y trazados. Aprended, gente.



▲ Miguel Angel Serralvo es el patán que muestra su particular visión de Toshinden. Psche... no está mal.

GOLFOMENSAJES

Cristina Guerrero. Nuestro correo electrónico funciona a la perfección. Si no he respondido es por falta de tiempo. Me saqué el carnet a la primera, incluido el de moto, palabra. Clemente no. Galindo no me hace ni pizca de gracia, y su boca me da grima. Oasis me gusta. No he visto PERDITA DURANGO. Bonita foto.
The Albert. Mándame la comisión, y no te metas tanto con el panoli de tu colega Joshué (vaya horterada de nombre).
Moonlight. Lo siento «tronquez» , no es cierto que BIT MANAGERS (mis colegas Isidro, Alberto, Rubén y cía) vayan a programar su primera aventura para PSX, HEZULIN´S ADVENTURES.
Kaos. Muy interesante tu iniciación a la informática, a mi me ocurre exactamente lo mismo... Pero para eso tenemos consolas, ¿no? Reduce el tamaño de tus cartas, sino no me caben y las tuyas son de las pocas que realmente merecen la pena.
Pablo Bellas. No sé cómo te lo montas, pero el caso es que cada vez dibujas peor. Macho, lo tuyo es la construcción.
Federico Gómez García. Tu dibujo es un poco mejor que el anterior, pero sigue siendo un poco patético.
Francisco José Valdés. El tuyo, en cambio, me encanta... Pienso empapelar los bajos de mi coche con el... ¡Qué asco!
Ozzy. No se qué te pasa a ti también. Da la impresión de que muchos de mis fieles están sufriendo crisis de ideas. Dejad de leer otras revistas, que os estáis atontando.
Cyber-Yayo. Vaya foto... Se ve que te va eso del «bebercio», porque el tamaño de la caña de cerveza que portas es mayor que el de tus piernas. Saludos a la pena «Rincón del Silencio».
Antonio García Díez. Vaya «peaso» guía que te has «currao» de FINAL FANTASY VII... ¿La has pillado de Internet o te la has hecho tú? La verdad es que es completita y a mi me ha valido para mucho... ¡Hala! Ya te he promocionado, «Chocobete».
«Pringaos de Santiso». Me gustan vuestros ataques, pero insisto, si no fueráis tan directos y emplearais palabras menos explícitas, hasta os publicaría, «abrillantaepidídimos».
«El aclamao de Miami Beach». Eres realmente aburrido. Apuesto a que en tu casa, en vez del célebre «vamos a la cama», te ponían a tí hablando para que se fueran a «sobar» los niños.
Chocholina Jones. Está bien, no me meteré con tus padres. Además ellos, Platero y la mula Francis, no me han hecho nada...
Eugenio, eres un loco y un «pringao» depilaviejas fracasado.
A fastidiarse los no saludados... No tengo más espacio. «Talego»

por cierto, le apasiona a tu antiadherente novia.
3) Los trucos yo creo que son útiles. AMIGAMANIA también (¿o nunca se te ha acabado en el momento más inoportuno el papel higiénico?). Manda una carta al mister y a ver si se estira un poquito.
4) Mira que eres patán. Si te leyeras la revista en vez de dedicarte únicamente a calcar los dibujos sabrías eso desde hace varios meses.
5) Porque yo, personalmente, me encargo de tirar todos tus sobres a la basura.
6)Pues como tú... Campeón de flatulencias y de eructos (FX a fin y al cabo) y eres un triste aburrido.

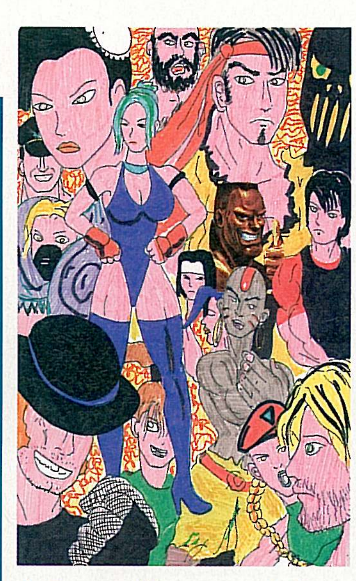
El sarasón de Mondragón

Encantado de conocerte. Con casi 20 años tengo muchas dudas que se apoderan de mi. Allá van:
1) ¿Es posible llegar a la verdad? ¿Se puede ir en taxi?
2) ¿Qué significa un sueño en el que dos sandwiches gigantes se persiguen al son de adelita?
3) ¿Existe Dios? De ser así... ¿Encontraré algún día mis zapatillas de ballet?
4) ¿Cuándo nos contarás tu romance con aquella sopa de tomate?
5) ¿Se podrá evitar la Tercera Guerra Mundial si cuando vaya a ocurrir reponen Verano Azul?

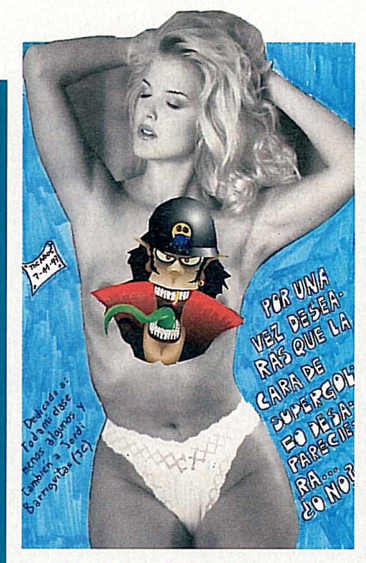
Mario Sánchez, Mondragón

Como habrás podido observar, y por culpa del nuevo diseño de la sección, he tenido que recortar tu carta. De todas formas, eran tan patéticas el resto de tus preguntas que creo que te he hecho un favor. Eso sí, reconozco que tu intención es buena y que para ser tu debut en esta tu sección, no has estado mal. En fin, paso a responderte con la agresividad que me demandas y que estoy dispuesto a derrochar. Me dices que no me meta con tu novia y tu familia, pues tronco, más quisieras tú que poder tenerlas...
1) Jo tío, que profundo eres... Casi tanto como tu ombligo, directamente proporcional a tu barriga. Por cierto, el sobre estaba lleno de pelos... ¿Eres pariente de cierto miembro de la redacción «alias pulgarcito zeppelin», que para saber el camino a casa, en vez de migas de pan deja zurraspas que se come cuando vuelve?
2) Pues cada vez me estás confirmando más que eres pariente suyo... Yo creo, basándome en Freud, que lo que te pasa es que tienes un trauma infantil por la no aceptación por parte de tu portero de tu homosexualidad.
3) Lo que está claro es que, como hay Dios, yo no voy a agacharme delante de ti.
4) Sopa de tomate es lo que te ocurre cada vez que vas a liberar tu intestino debido a tus almorranas, que parecen nísperos.
5) Si reponen tu serie favorita (aún tienes posters de Pancho en el WC) no sería necesaria una guerra para acabar con el mundo.





▲ **SERGIO, el hermano de CRISTINA GUERRERO es el autor de este *collage* tan cutrillo. Venga, a practicar machote.**



▲ **The Albert manda una foto de mi novia con un colosal tatuaje en el pecho. Y es que cuando uno nace bonito...**

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO TEST DRIVE 4

Los ganadores de un Test Drive 4 y un mando Control Station A/F han sido:

ENRIQUE ARTEAGA LOPEZ (MALAGA)
ALEJANDRO AYORA MARTINEZ (CASTELLON)
JUAN MARTINEZ LAMAS (LA CORUÑA)
CASTOR RODRIGUEZ ALVAREZ (CANTABRIA)
Fº JAVIER RUIZ MORAL (CADIZ)
JUAN R. REY PEREZ (VIZCAYA)
RUBEN VALVERDE GASPAR (BARCELONA)
RAUL NAVARRO MARIA (MADRID)
MARIO PASCUAL GALIANA (AVILA)
ANGELES SUAREZ PEREZ (BURGOS)
DAVID SANTOME GONZALEZ (PONTEVEDRA)
DIEGO CARRASCAL ARRANZ (VALLADOLID)
JORDI BELTRAN DILOLI (TARRAGONA)
JUAN NAVARRO GARCIA (BADAJOZ)
Fº JAVIER PEREZ VEDIA (GRANADA)
SERGIO SOUTELO LLAVE (ASTURIAS)
BORJA VELILLA GARCIA (MADRID)
VICTOR PACHECO FERNANDEZ (CORDOBA)
JOSE LUIS BLANCO GARCIA (ZAMORA)
MARTA ALFONSO BRESSEL (ZARAGOZA)

GANADORES CONCURSO FORMULA 1 '97

Los ganadores de un volante *Race Leader* 32 y un Formula 1 '97 han sido:

PEDRO MARTINEZ FUERTES (MURCIA)
EDUARDO LLORENS MARTINEZ (VALENCIA)
ANGEL FERNANDEZ ARANDA (MADRID)
EVA REGINA FORTUNA (ALICANTE)
MANUEL ALONSO LEDESMA (SEVILLA)

Los ganadores de un Formula 1 '97 son los siguientes:

RAUL LLAVADOR MARTIN (PALENCIA)
JESUS CAMERO ZURRO (VALLADOLID)
JUAN D. GUERRERO CRUZ (ALMERIA)
DANIEL CORREDERA CAÑETE (BARCELONA)
ARMANDO VEIGAS OPAZO (ORENSE)
J. LUIS LARRAÑAGA RUIZ (LA RIOJA)
J. CARLOS RUEDA LOPEZ (LUGO)
JON GONZALEZ GARCIA (GUIPUZCOA)
JOHN CANTADOR GARCIA (MADRID)
J. DE DIOS CHARTE BELTRAN (JAEN)
SALVADOR JIMENEZ ROMAN (CEUTA)
PEDRO HITA FERNANDEZ (GUADALAJARA)
JOSE ROMERO PADILLA (MALAGA)
RAMON MUÑOZ SAEZ (ALBACETE)
EDUARDO POZUELO SEGURA (BARCELONA)

Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante

RED NACIONAL

Aquí Solamente una Regla

"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"



¿Porque llamar a otros sitios?

Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios **(Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)**

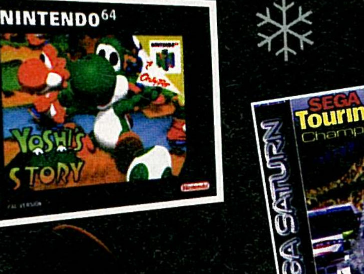


Directo de Japón y América todas las Novedades para tu consola.



PROFESIONAL/PROJECTO DE APERTURA

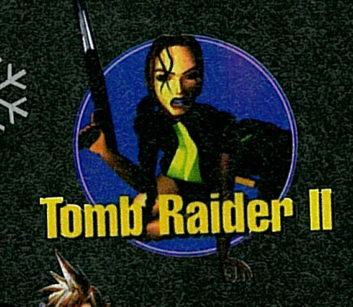
Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos rápido antes que alguien se apodere de tu zona.



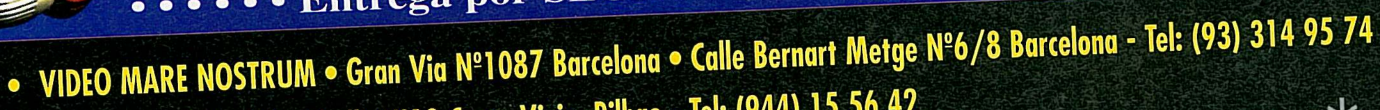












Pedido en el Teléfono: (96) 571 80 79

Pedido en el Fax: (96) 570 38 35

Pedido en el Internet: grupo_mgk@redestb.es

•••••• Entrega por SEUR 24 Horas ••••••

- **VIDEO MARE NOSTRUM** • Gran Via Nº1087 Barcelona • Calle Bernart Metge Nº6/8 Barcelona - Tel: (93) 314 95 74
- **KARISMA** • Calle Belostikalle Nº18 Casco Viejo, Bilbao - Tel: (944) 15 56 42
- **INTER RECREATIVOS** • Calle Particular De Allende Nº10 Barrio Santutxu Bilbao - Tel: (944) 73 31 41
- **AMIGA NET** • Calle Salineros S/N, Sevilla - Tel: (954) 95 00 33
- **JOC MANIA** • Calle Ovisto Severo Nº15 Mahon Menorca, Baleares - Tel: (971) 36 63 72
- **CENTRAL ART** • Calle Angel Guimeral Nº3, Arguineguin Las Palmas Gran Canaria - Tel: (928) 15 14 35





DISTRIBUIDOR M.G.K









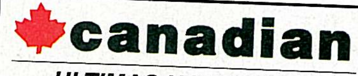


NOS VAMOS DE

COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76





ULTIMAS NOVEDADES

TODO EN:

PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64

G.V. Fernando el Católico, nº 2
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)
Tel. 96 / 394 30 57

5º ANIVERSARIO

500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. (EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA ENERO







DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º Planta. 28013 MADRID
Tels:91- 523 20 87 - 929 11 81 51

Tel. Pedidos Madrid y fuera Madrid
(91) 523 20 87 / 929 11 81 51

Horario 10:30 a 20:30 De Lunes a Sábados

NUEVA TIENDA — BEJAR Nº 7 MADRID TELF: 356 14 19 ZONA FCO. SILVELA

NUEVA TIENDA — SIERRA TOLEDANA Nº 23 MADRD TELF: 437 49 79 ZONA VALLECAS MORATALAZ

NUEVA TIENDA — HILARION ESLAVA Nº 30 MADRID TELF: 543 47 04 ZONA MONCLOA

¡APROVECHATE!
COMPRAMOS AL MEJOR PRECIO TUS VIDEOJUEGOS USADOS

PlayStation

Bio Hazard - 2	10.990
Bushido Blade 2	10,990
Bonberman World	9.990
Resident Evil 2	10.990
X Men Vs. Street Fighter	10.990
Parasite Eve	10.990
Rockman 3D	10.990

Nintendo 64

Fighting Cup	10.990
Dracula 3D	11.990
Mission Imposible	10.990
Tekken III	11.990
Hybrid Heaven	10.990
NBA in the Zone 98	10.990
Mortal Kombat 4	10.990
Mystical Ninja	9.990

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPON - USA - EUROPA

PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD/Z
NEO GEO CARTUCHO - PC - ENGINE/TURBO DUO R.

DISTRIBUIMOS A TIENDAS - COMPRA VENTA
CAMBIO EN JUEGOS DE 2º MANO 32 Y 64 BITS

ADAPTADORES MULTISISTEMA

MERCHANDISING: CD´S MUSICA, FIGURAS, TRADINGS CARDS Y TODO LO RELACIONADO CON EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

TRIMESTRE ESPECIAL EN JUEGOS Y ACCESORIOS
2x1 COMPRA UN JUEGO Y LLEVATE OTRO 2x1
(SOLO EN JUEGOS DE IMPORTACION)



Castlevania X	10.990
Dark Stalkers 3	11.990
Fatal Fury Real	10.990
Grandia	10.990
Street Fighter III	10.990
Dungeons & Dragons	11.990
Azel Panzer Dragon	10.990
King of Fighters	9.990

Neo Geo

Shock Troopers	9.990
King of Fighters 97	9.990
Fatal Fury RPG	9.990
Pulstar-2	10.990
Samurai Moon	10.990
Bomberman	9.990
Super Tag Battle	10.990
Side Kicks IV	10.990

ENVIOS A TODA ESPAÑA



C/Arenal 8.
28013 Madrid
Tlf. 523 23 93
UPS Entrega en 24 horas

CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS®

C/Benito Gutierrez 8.
28008 Madrid.
Tlf. 549 78 25
UPS Entrega en 24 horas



importación

FRONT MISSION
STAR WARS
TERAKASI
EINHANDER
BOMBERMAN WORLD
Z GUNDAM
ALUNDRA
DEATHTRAP DUNG

RESIDENT EVIL 2
DISPONIBLE EN ENERO

JUEGOS IMPORTACION PSX Y SEGA SATURN DESDE 7900 PTS

SEGA SATURN
importación

VAMPIRE SAVIOR
REAL BOUT SPECIAL
KING OF FIGHTERS 97
X MEN VS ST. FIGHTER
DRAGON BALL Z 1
COTTON 2
LUNAR



importación

MISION IMPOSIBLE
YOSHI HISTORY
SAN FRANCISCORUSH
WILD CHOPPERS
SNOWBOARD KIDS
NBA IN THE ZONE 98
FISTS OF FLIYING DRAG
SONICWINGS ASSAULT
MORTAL KOMBAT MYTH
DUAL HEROES
CHAMALEON TWIST
NAGANO OLYMPICS
NBA POWER FORWARD
FIGHTERS DESTINY
FIFA 98
WAYNE GRETZKY 98



PAL

FIFA 98
TOMB RAIDER 2
F. FANTASY VII
BROKEN SWORD 2
MARVEL HEROES
RESIDENT EVIL D.CUT
DBZ FINAL BOUT
DUKE NUKEM 3D
CRASH BANDICOOT 2
NBA 98
CASTLEVANIA
MONOPOLY

STAR WARS. CIENTOS DE FIGURAS DISPONIBLES.ANTIGUA Y NUEVA COLECCION.

accesorios

CABLE RGB PSX	2500
PAL CONVERTOR PSX	4900
MANDO PSX	2900
CABLE RF PSX	2500
MANDO SS	2900
ADAPTADOR JUEGOS JAP SS	3900
VIBRADOR NINTENDO 64	2700
ADAPTADOR JAP/USA N64	3500

ADEMAS UN AMPLIO SURTIDO EN

GAME BOY
GAME GEAR
NES

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS
CAMBIO VENTA SEGUNDA MANO TODOS LOS SISTEMAS

PC Plus

¡PC Plus te da más color!

Mucho más que la revista europea de informática más vendida en el mundo

A fondo

100% color. Analizamos las últimas impresoras color de inyección de tinta y los monitores color de 15 pulgadas

A prueba

Un servidor protegido es un servidor seguro. Comparativa de software antivirus para NT

Toshiba Tecra 750CDT e IBM Thinkpad 770, portátiles con las mejores prestaciones

Hard&Soft

Diamond Monster Sound 3D

Microsoft Intellimouse TrackBall

Nuevos ratones de Logitech

IBM Network Printer

Micrografx Optima! 2.0

Juegos

Tomb Raider II. Vuelve la heroína Lara Croft

Número de enero ya a la venta



En el SuperCD
Diez herramientas útiles para los programadores Delphi

SuperCD PC Plus

No se vende por separado. Requisitos: 486, 8Mb de RAM, unidad de CD-ROM, Windows 3.1, 640x480, 256 colores, tarjeta de sonido, ratón. Algunos programas necesitan requisitos superiores.

24h - 365d Panda Antivirus
Licencia válida por 30 días

3D Webmaster

Webmaster 3D
Versión completa de evaluación

FIFA Rumbo al mundial 98

Versión Demo
Fifa. Rumbo al mundial 98

Y además: muchos otros programas de calidad - consulte la revista para más información

Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

Panda Antivirus 24h-365d (licencia válida para 30 días), Webmaster 3D (versión completa de evaluación), Fifa. Rumbo al mundial 98 (versión demo) y programas de evaluación como Univers 2.0, Optima! 2.0, WinLab 32 y muchos más....

PC Plus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA MANO DE KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95









INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO 64

SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96

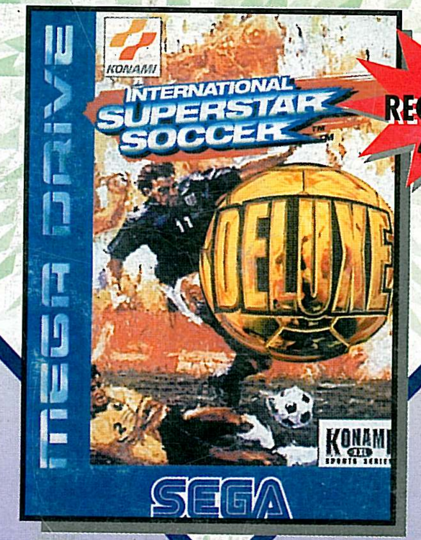






EL FUTBOL ES ASI

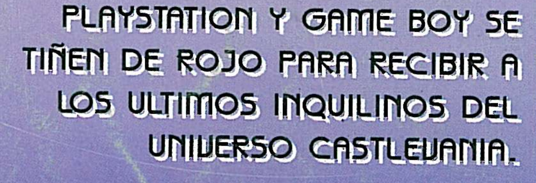
"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



PRECIO RECOMENDADO 4.995 PTS

PlayStation Castlevania KONAMI PlayStation

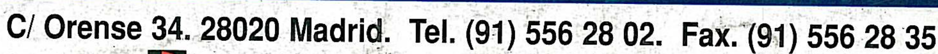




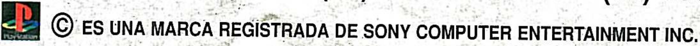
Castlevania

UNOS JUEGOS QUE TE CHUPARAN LA SANGRE DESDE LA PRIMERA PANTALLA. IMPRESCINDIBLES ESTAS NAVIDADES.





© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



MEGA DRIVE © ES UNA MARCA REGISTRADA DE SEGA ENTERPRISES LTD.